TV GAME专门志 2004.1A

GAME科技风

超大容量 40页

迎春游戏新作介绍

红之海2
战国无双
前线任务4
SPY FICTION
超级机器人大战MX

年末大作全接触

Kunoichi忍
GT4序章版
生化危机OUT BREAK

焦点游戏精品攻略

零 红之蝶
WILD ARMS Alter code:F
SD GUNDAM G GENERATION ADVANCE

全国独家完全攻略

SIREN
尸人行动路线完全图示化，所有隐藏要素一网打尽

机动战士Z高达 幽谷VS.泰坦斯
任务模式全面介绍，机体性能与战术分析

PROJECT GOTHAM RACING2
Xbox上顶级赛车游戏全赛道、全车种详尽分析

特色栏目

太郎天地
akio cyber cafe
NEOGEO LAND通信一号店

定价：RMB 9.8

ISSN 1671-7341
01>

本期赠品
鬼武者无赖传 精美海报

Network
恐怖、増殖。
生物災害
感染
探索
孤独
「バイオハザード」シリーズ最新作
BIOHAZARD®
OUTBREAK

TV GAME专门志 2004.1A

GAME科技风

焦点新闻：SEGA被纳入SAMMY旗下
超级机器人大战MX掌机版强化再出击
生化危机OUT BREAK最速攻略快递
机动战士Z高达幽谷军任务模式全面介绍

GAME INDEX

AC
OLLIE KING 41
拳皇2003 55

GBA
洛克人EXE4红太阳·蓝月亮 44
龙珠Z 舞空斗剧 45
SD GUNDAM G GENERATION ADVANCE 104

GC
ONE PIECE GRAND BATTLE3 37
CUSTOM ROBO 38
Metal Gear Solid The Twin Snakes 39

PS
BLACK MATRIX00 40

PS2
真·女神转生III NOCTURNE MANIACS 9
超级机器人大战MX 10
前线任务4 12
SPY FICTION 14
最终幻想X-2国际版+最终任务 16
红海2 17
BATTLE GEAR3 18
战国无双 20
007 EVERYTHING OR NOTHING 22
柠檬色战奇谭 23
机甲兵团J 24
机神咆哮 25
GUNGRAVE O.D. 26
SOCCER LIFE! 27
ROUGE OPS 28
KAENA 29
式神之城II 30
影之心2 31
侦探学园Q 32
铁臂阿童木 33
天外魔境III NAMIDA 34
3年B组金八先生 36
鬼武者无赖传 46
Kunoichi忍 49
大众高尔夫4 50
R: RACING EVOLUTION 51
CHORO Q HG4 52
鬼太郎 异闻妖怪奇谈 54
生化危机OUT BREAK 58
GT4序章版 60
机动战士Z高达 幽谷VS泰坦斯 62
WILD ARMS Alter code:F 68
零 红之蝶 73
SIREN 80
超级机器人大战SC 111

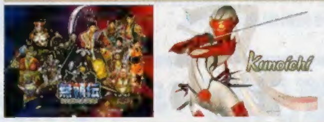
XBOX
TRUE FANTASY LIVE ONLINE 42
NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 53
魔牙灵 91
PROJECT GOTHAM RACING2 96

副刊
情报网络 2
游戏时刻表 6
游戏龙虎榜 7
市场扫描 8
秘技无限 113
新作评议会 114
太郎信箱 116
太郎天地 119
非常精品推荐 122
NEOGEO通信一号店 124
akio cyber cafe 125
漫动作 126
读编漫话 127

新作狙击
PS2 真·女神转生III NOCTURNE MANIACS 9
PS2 超级机器人大战MX 10
PS2 前线任务4 12
PS2 SPY FICTION 14
PS2 红之海2 17
PS2 战国无双 20
PS2 天外魔境III NAMIDA 34
AC OLLIE KING 41
真·拳皇2003情报站 55
GBA 洛克人EXE4红太阳·蓝月亮 44
龙珠Z 舞空斗剧 45
GC ONE PIECE GRAND BATTLE3 37
CUSTOM ROBO 38
Metal Gear Solid The Twin Snakes 39
PS BLACK MATRIX00 40
PS2 最终幻想X-2国际版+最终任务 16
BATTLE GEAR3 18
007 EVERYTHING OR NOTHING 22
柠檬色战奇谭 23
机甲兵团J 24
机神咆哮 25
GUNGRAVE O.D. 26
SOCCER LIFE! 27
ROUGE OPS 28
KAENA 29
式神之城II 30
影之心2 31
侦探学园Q 32
铁臂阿童木 33
3年B组金八先生 36
XBOX TURE FANTASY LIVE ONLINE 42

大攻略
PS2 生化危机OUT BREAK 58
PS2 GT4序章版 60
PS2 机动战士Z高达 幽谷VS泰坦斯 62
PS2 WILD ARMS Alter code:F 68
PS2 零 红之蝶 73
PS2 SIREN 80
XBOX 魔牙灵 91
XBOX PROJECT GOTHAM RACING2 96
GBA SD GUNDAM G GENERATION ADVANCE 104

初心锦囊



PS2 鬼武者无赖传 46
PS2 Kunoichi忍 49
PS2 R: RACING EVOLUTION 51
PS2 大众高尔夫4 50
CHORO Q HG4 52
鬼太郎 异闻妖怪奇谈 54
XBOX NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 53

研究家
PS2 超级机器人大战SC 111

健康游戏忠告：抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

■总编辑/社长：惠秋建 ■运营总监：郑鸿荣 ■副总编辑：韩红泰 戴郁思 ■副社长：王少华 马抗美 李星佐 ■主管：河北省科学技术协会 ■主办：河北省科技咨询服务中心 ■编辑出版：《科技风》杂志社 ■社址：中国·河北石家庄市裕华东路100号 ■邮编：050011 ■编辑部电话：0311-6962894 ■邮发代号：18-38 ■国际标准刊号：ISSN1671-7341 ■国内统一刊号：CN13-1322/N ■广告经营许可证号：1301024D00010 ■出版日期：2004年1月1日 ■定价：人民币9.8元

读者、发行服务：深圳市34—007信箱 邮编：518034 E-mail: GAME-KJF@vip.163.com

本刊作者文责自负。对于侵犯他人版权或其他权利的文字、图片稿件，本刊概不承担任何连带责任。
本刊文章未经允许，不得以任何方式进行转载或抄袭，违者必究。
梦回三国扫描制作

情报网络 Fresh News

ETC 日 猛料度 90分

SEGA 被纳入 SAMMY 麾下！

曾经一度传闻SEGA将与SAMMY合并，但据最新消息，最终SEGA是被纳入SAMMY旗下，而且SAMMY的里见社长还公布，将来可能会将SEGA变为旗下的子公司。

12月8日，经营日本柏青哥的最大会社SAMMY（TV GAME代表作为著名格斗游戏“《GG》系列”）获得了SEGA全部股票的22.4%，取得金额是453亿日元。从此SEGA纳入SAMMY麾下，CSK（SEGA的出资方）从此与SEGA脱离关系，2004年3月财政年结算时CSK将获得170亿日元的转让收益。就此活动SEGA与SAMMY双方都发表了声明：

SAMMY方里见社长发言

●关于之前合并的话题，对于CSK而言要花费很多时间。

●上一次合并谈判对SAMMY而言可以说是失败了，但再次谈到合并应该不会失败。

●关于股票的追加取得，根据情况希望将其纳入规定范围内，不过现在还没有具体的考虑。

●希望SEGA早日并入。

●SAMMY的事业由于与SEGA联动，将会取得巨大进步。

●希望SEGA将更多精力放在街机游戏上。

SEGA方发言

●在与SAMMY的事业合作上将继续，今后如何让SEGA取得进一步发展将是两公司的一致课题。

SEGA未来会走向何方？

PS2 美 猛料度 70分

《GTA ViceCity》涉及侵害海地人人权问题

据调查，在美国纽约居住有大约100万的海地移民。在RockStar做的著名游戏《GTA ViceCity》中有一个任务就是“杀死海地人”，而这一情节严重触及了海地人的人权意识，他们强烈要求将这一任务给删去。现在纽约人权局已经接到了许多申请，而且事态还有进一步扩大的可能性。布鲁恩·巴格市长发表申明：“我们已将人权问题告诉了公司（RockStar），如果我没有收到适当的对应措施，届时我将采取各种手段来解决这一问题。”

ETC 美 猛料度 65分

星战版战场 1942 开发中

若是有玩电脑游戏的人，相信会知道ELECTRONIC ARTS一款名为《BATTLE FIELD 1942》的作品，该游戏虽然是主观射击动作游戏，但就夹杂了很多其他元素，电脑版能够进行48人网上对战更是卖点。现在LUCASARTS发表一款名为《STAR WARS：BATTLE FRONT》的作品，就被视为是《BATTLE FIELD 1942》的“星球大战”版，同样可以还多人在网上对战，暂时未有画面公开，将会有PS2和XB版，发售日未定。

PS2 日 猛料度 75分

鬼武者 3 提早同你见面

今年最令CAPCOM困扰的可能就是没有超大作推出，因为只有超大作才能提升厂方业绩。幸好厂商的年结是以每年三月尾结束，所以CAPCOM便把所有寄望放在《鬼武者3》身上。当初发表时厂方表示游戏预计2004年3月推出。而由制作相当顺利，现在已经到了最后调整阶段，因此宣布该大作发售日为2004年2月26日，这样《鬼武者》迷就可以更早玩到。游戏定价6980日元。

提早发售玩家当然举脚赞成

PS2 日 猛料度 70分

GT专业方向盘出专用坐椅

不少游戏发烧友，往往为了追求最好的享受，而不惜大洒金钱买昂贵的周边产品。既然有求，自然有供，现在LOGICOOL发表会推出一个GT FORCE PRO的专用坐椅。此产品名为“SPARCO RACING COMPLETE PRO FIGHTER MODEL”，它是由POLYPHONY与LOGICOOL合作设计，而“GT之父”山内一典更负责完全监制。由于它采用优质的材料制造，所以售价也相当高昂，高达98000日元(约港币6900元)，而它也不附送GT FORCE PRO，因此两者加起来便接近8300大元。还有大家要注意，它并不对应旧款的GT FORCE。此坐椅已于12月4日开始接受预订。

值不值得见仁见智

PS2 日 猛料度 65分

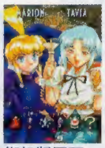
真女神会有新系列登场？

ATLUS去年业绩大倒退，出现800万日元的亏损，就算《真．女神转生III》也未能挽救。不过厂方仍只能靠它翻身，网上有消息指出。厂方预定在2004年1月29日推出的强化版《真．女神转生III NOCTURNE MANIAX》，据说将会有特典映像，公开厂方一个新系列，至于这个“新系列”是《真．女神转生》还是完全与之无关的作品就未明。

PS2 日 猛料度 65分

彩京射击名作二合一移植

在街机以射击作品而驰名的彩京，近年其风头似乎已被《式神之城》的ALFA SYSTEM和《PSYVARIAR》的SUCCESS所取代。甚至在PS2上的发展也未见理想，因此厂方惟有翻出旧作来移植。厂方发表会将纵向射击游戏《GUNBIRD 1》和《GUNBIRD 2》，以二合一方式移植至PS2，暂时未知会有什么强化或是新元素，只知能使用《战国ACE》里的独眼龙角色。预定2月19日发售，售价4800日元。



街机版画面

PS3 美 猛料度 70分

PS3 主机外观曝光

未确认情报！每逢有新主机发表，总少不了一些突如其来的新机外观图片，日前一个网页就登出一幅声称是PS3的主机照片。从图片可见这部“PS3”会变成接近圆形的机面，因此前方记忆卡、DVD-ROM和手掣插槽也变成弧形，手掣插槽仍然只有两个，而DVD-ROM盘则像PSX那样采取无碟盘方式。至于PS3的商标就和PS2极接近。当然这部机体是否真正PS3外观实在很难证实，但以SONY的设计人员实力，相信不会设计一部不好放置的主机，最少它不及PS3能自由作横或直摆放。

这副图片真假成疑

ETC 日 猛料度 70分

SEGA 新作品发售日更新

SEGA在东京游戏展时发表的一系列游戏作品，现在终于都有发售日公开，其中PUZ游戏《PUYO PUYO FEVER》不同机种发售日也有差异。另外《樱大战物语 神秘的巴黎 》已宣布延期，由原定在2月变成3月推出。而“SEGA AGES”的《肥瘦大盗》也由12月18日延至2004年1月才能推出。

游戏商标

另外当初发表在GC推出的《VIRTUA FIGHTER QUEST》，已易名为《VIRTUA FIGHTER CYBER GENEARTION JUDGEMENT SIX之野望》，是个ARPG，而且变成有GC和PS2两个版。故事设定在一个架空近未来的海上都市之上，主角是名14岁少年西尔，仔会在网络的虚拟世界“NEXAS”里作战，在该世界会遇上各种不可思议的事件，从而得知一个名为“JUDGEMENT SIX”的组织。西尔为了进一步深入该组织，因此要努力透过一种收录奥义资料的“VIRTUA SOUL”学习格斗技，当然《VF》里的角色也会登场。

主角西尔

女主角杜嘉

学习各种格斗奥义

左边那个人是否结成晶呢？

在虚拟世界中战斗

攻击空的敌人时会有各种特殊效果

像《CHAIN DIVE》利用光束四处移动

名称	机种	发售日	售价
PUYO PUYO FEVER	PS2	2月4日	4980日元
PUYO PUYO FEVER	DC	2月24日	4980日元
PUYO PUYO FEVER	GC	3月24日	4980日元
PUYO PUYO FEVER	XB	4月24日	4980日元
ASTRO BOY 铁腕ATOM	PS2	3月	6980日元
樱大战 神秘的巴黎	PS2	3月	6980日元
VIRTUA FIGHTER CYBER GENEARTION JUDGEMENT SIX之野望	GC/PS2	夏季	未定
SEGA AGES VOL.6 肥瘦大盗	PS2	1月	2500日元
SEGA AGES VOL.8 V.R. VIRTUA RACING FALT OUT	PS2	2月26日	2500日元
SEGA AGES VOL.9 GAIN GROUND	PS2	2月26日	2500日元
SEGA AGES VOL.6 OUTRUN	PS2	3月	2500日元
SEGA AGES VOL.6 AFTER BURNER	PS2	3月	2500日元
SEGA AGES DEC ATHLETE COLLECTION	PS2	3月	2500日元
SEGA AGES 北斗之拳(暂称)	PS2	3月	2500日元

ETC 日

猛料度 70分

BANDAI专心做软件开发商

BANDAI社长高须武男，较早之前发表了今后厂方的经营方针，由于PIPIN和WONDER SWAN这些硬件投资以失败告终，因此今后决定贯彻做一间软件开发公司。但他同时回应这个决定与较早之前任天堂大量购入BANDAI股票无关。至于被问题会否为在日本陷于苦战的XB制作游戏，高须氏回答现时硬件数量愈来愈多，会作出研究及考虑，作为XB用户当然会希望BANDAI能开发《机动战士高达》以及《SD高达》等游戏。

若果XB有《高达》玩就好了

ETC 美

猛料度 65分

DRIVER 3聘明星为游戏配音

以前报导过ATARI正开发前INFOGRAME公司其中一个人气驾驶动作游戏《DRIVER》的第三集，不过及后消息便断绝，但并不代表计划中止。现在厂方公布《DRIVER 3》会易名为《DRIV3R》，而游戏中登场的角色也会聘任好莱坞明星来配音，已发表的名单包括MICHAEL MADSEN（曾参演《标杀令》）、VING RHAMES（正拍摄《职业特工队3》）、MICKEY ROURKE（曾参演《龙年》、《九个半星期》）和MICHELLE RODRIGUEZ（曾参演《特警雄风》和《生化危机》）。本作品可说是《GTA》的启蒙作品，玩者扮演一名接受任何任务的车手，包括接载亡命之徒、劫匪。由于可在市区内自由驾驶，而且内容新颖，因此颇受欢迎。而本作品会推出PS2和XB版，预定2004年春季发售。

聘请明星担任配音

PS2 中

猛料度 75分

PS2正式进军中国大陆

PS2现时全球销量已经突破六千万部，对于游戏机来说成绩实属辉煌，不过同时也要面对一个问题，就是销售将迈向饱和。因此有必要托展其他新的市场，而中国将是PS2的最理想发展国家，毕竟她是现时世界上人口最多的国家，若能成功开拓，厂方自然财源滚滚来。

SONY CHINA已落实在12月20日在中国推出行货版的PS2，而不少大厂包括BANDAI、CAPCOM、FROM SOFTWARE、KOEI、KONAMI、NAMCO、SEGA、TAITO这些早已在亚洲发行游戏的厂商，自然全力支持。有鉴于言语问题，所以初期厂方只会引入动作和解谜类型游戏，与主机同时发售的作品有两个，分别是《捉猴啦2》和《ICO》，后者也已经有过中文化。年内会将主机及软件推行至北京和上海。中国版PS2也是使用NTSC线路，主机采用银色，售价为1988元人民币。至于软件售价则为168元人民币。根据目前获得情报，SCE CHINA预计每月将推出3个中文游戏。

中国极具发展潜力

ETC 美

猛料度 65分

TDK游戏部门卖给TAKE 2

以影音软件产品而驰名的TDK公司，其电视游戏制作公司TDK MEDIACTIVE，已决定转卖予另一间公司TAKE 2。TDK MEDIACTIVE属于近几年才成立的公司，较为人熟悉的作品包括为三大机种制作的《ROBOTECH》（即《超时空要塞MACROSS》），以及XB版的《史力加》。今次出售的原因未明，而TDK原意以2200万美元将整个部门售予TAKE 2，不过最终成交价是1700万美元。至于TAKE 2就是大名顶顶的《GRAND THEFT AUTO》发行公司，旗下已有三间制作子公司。

《ROBOTECH》游戏画面

ETC 日

猛料度 75分

忍者龙剑传要二月才上阵

TECMO在XB最惹人注目的动作游戏大作《NINJA GAIDEN》，经过长时间的制作后，最终无法赶及在今年内推出，幸好大家也不用等太久。因为厂方已公布该游戏发售日，今次仍然由美版先登场，发售日为2004年2月10日，至于日本版要迟两周至2004年2月26日才推出，定价7800日元。而TEAM NINJA另一个XB作品《DEAD OR ALIVE ONLINE》，则预定在2004年3月推出，由于此作品会以双碟形式推出（分别收录《DOA》和《DOA2》），所以售价要8800日元，但相信到时大家能仍能以行货惯常零售价购得。

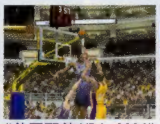
还要多等三个月

XBOX 本

猛料度 75分

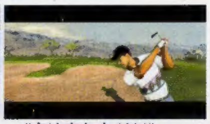
让大家走进XB的运动之冬

XB将锁定12月为运动月，以挑起玩家的运动细胞，让玩家于最逼真流丽的篮球、网球、滑雪及高尔夫世界内一展身手，渡过一个最富动感的冬季。XSN（Xbox Sports Network）四款崭新游戏，包括《美国职篮NBA 2004》（NBA Inside Drive 2004）、《职业网球大联盟》（Top Spin）、《天空2》（Amped 2）及《名流高尔夫2004》（Links 2004），引领玩家走入更真实、更激烈的各项运动比赛现场，感受有如真实比赛的兴奋及快感，并与国际级巨星一较高下，测试自己的运动天份！



《美国职篮NBA 2004》

《天空2》



《名流高尔夫2004》

XBOX 美

猛料度 70分

XB成为刀枪不入一主机

不少人会嫌XB机身过于巨大，但其实它身怀刀枪不入的武功。美国较早之前就发生一宗枪击案，而被袭的并非什么人，而是XB主机。事源一名叫ROBERT PRESON KERSEY的34岁男子，在零晨2时因为忍受不了室友玩XB时声浪过大，竟愤而拿出自己的手枪向XB射击，谁知XB厚重的硬胶机身竟然将子弹弹开，可见该主机是如何坚固。至于该枪击的男子则因为损毁他人财物而被捕及起诉。

连子弹都打不进

XBOX 美

猛料度 70分

XB集激连环赏储分换礼品

XB今日在香港启动“XBOX集激连环赏”，激发全城高涨情绪，由即日起至2004年2月7日期间，消费者购买任何XB精选产品即可获赠XB“激Fun卡”，储够“激Fun”，换取XB精美礼品及XB香港区限定版风褛，更可参加每周“XBOX集激连环大抽奖”，赢取总值超过港币十万元精彩奖品，终极大奖为Toshiba 50寸等离子显示屏连数码家庭影院，让大家玩得更开心、更尽兴。

而最受欢迎网上的第一身射击游戏《绝对武力/COUNTER STRIKE》，将于12月11日登陆香港，势必令玩家废寝忘餐。《绝对武力》电脑游戏版本在全球拥有超过250万名玩家，今次在XB平台推出，除保留原来备受欢迎的游戏元素之外，也新增了更具挑战性的游戏版图，而声画方面更有非常慑人的表现。

《绝对武力》下周一推出

PS2 日

猛料度 75分

PSX临阵规格大缩皮

SONY首部兼具DVD录影机与玩PS2等功能集于一身的电器产品PSX，终于落实在12月13日在日本推出。由于它不单具备以上两大功能，又内置了硬盘，还以破格的售价发售，因此广受业界关注。不过在发售之前，厂方却突然发表PSX的基本规格有改动，而且全是属于削减机能。首先由硬碟抄录资料到DVD-R的速度，会由当初公布的24倍速下降至12倍速。而它也不对应DVD+RW和CD-R格式的光盘。又不对应SONY自家制的数码相机的动画格式。另外较次要的东西包括不能来开启GIF和TIFF格式的图档，以及MP3音乐档案。还有就是它也不对应PS BB服务。看起来似乎一次过削减了很多东西，但其实以上的功能大部份都对用者不构成多大影响，最少同类机种也未必有这些功能，或者那是与廉价的一种妥协。

虽然减去不少功能，但仍然算抵买

PSP 美

猛料度 75分

PSP主机约1200元？

未确认情报！美国较早之前举行了一个名为“CSFB”的游戏技术会议，在会上THQ的CEO透露了有关于SCE预定2004年尾推出的手提游戏PSP情报。对方表示该厂已经收到了PSP的开发用模拟器，并且展开软件的制作。而他更透露PSP的售价大约要149美元，约港币一千二百元左右，若果PSP性能真的如之前所透露，那就真的非常便宜。

平定贵由消费者衡量

AC 本

猛料度 70分

本地原创凹凸斗一番超人气登场

《凹凸斗一番》是全港首款即时对战问答街机游戏，透过Internet打通来自全港游戏机中心的玩家，在游戏模式上绝对是一个崭新的突破！游戏提供个人模式和网络模式两种，玩家可以考验自己的急才和智慧过关斩将，成为一番问答盟主！为针对本地的玩家，大部分问题皆围绕香港娱乐圈热门话题、最新蒲点、潮爆板鞋、型人手机、手板Figure等最新的娱乐及潮流资讯，令香港的玩家们玩起来份外亲切，各类问题更会密密更新，务求做到耳目一新的效果！除此以外，游戏更史无前例地实现了问答的互动模式，令沉闷的问答游戏变得刺激起来，而其他玩法如投注、魔法咭系、Bonus奖赏回合更丰富了整个游戏的趣味性，预料游戏推出后会再掀起一阵“百万富翁”热潮！为配合游戏面世，《凹凸斗一番》的官方网站即日正式开幕，在里面大家可以找到有关的游戏介绍和活动消息，最重要还有官方推出日期哩！即上http://www.iQuizGame.com一看究竟。

崭新互动模式，Internet连络全港玩家对战

个人及Internet对战模式选择

本地化的问题绝对能吸引香港玩家！

AC 本

猛料度 75分

拳皇2003本地测试完毕

刚于12月2日 3日在VIRTUAL ZONE游戏机中心的《拳皇2003》实地测试，虽然在平日及由两台机进行，但由11时起已聚集了20多名热心的KOF机迷，到了晚上12时仍有很多玩家乐此疲地不断进行对战。据日本SNK NEOGEO的负责人透露这两台机仍是开发途中版本，所以相信在月中推出的正式版本中的完成度将会更高，看来今年的KOF也会在香港大热！

在本周一进行测试

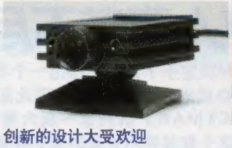
拳王迷全神贯注打机

PS2 日

猛料度 70分

日版EYETOY二月中推出

SCE在欧美超受欢迎的新型游戏《EYETOY：PLAY》，于东京游戏展时已发表推出日本版，现在终于宣布在2004年2月11日推出，定价6980日元。此产品特别的地方是附送接收映像及动态感应的镜头，令玩者可在电视画面出现，然后利用自身动作来玩各式迷你游戏。欧洲推出后销量已冲破百万大关，而较早之前在美国发售也于两周内卖出43万套，而全球销量也达到183万套，成绩斐然。而日本版将会由KONISHIKI担当游戏形象角色。此外欧洲方面已在开发续集《EYETOY：PLAY 2》，并且公开请游戏迷提供迷你游戏构想。



创新的设计大受欢迎

日本相信也会受落

N-Gage 美

猛料度 70分

N-GAGE 新作名单公布

NOKIA 的手提游戏机推出已有两个月时间，它同样面对其他游戏机的问题，就是对应软件数量不足。不过现在将会有改善，厂方一口气公布多款新作，计有《ASHEN》、《OPERATION SHADOW》、《REQUIEM OF HELL》、《WORMS》、《TOM CLANCY'S GHOST RECON：JUNGLE STORM》和《WWE》。首两款作品都是由 NOKIA 自家制作，当中《OPERATION SHADOW》是个以特种部队为题的动作游戏，内里可以使用很多种不同的交通工具行动，例如直升机、坦克车和四驱车，也能让四人进行对战。预定 2004 年夏季发售。

《OS》暂时只有商标

此外 SEGA 为 N-GAGE 制作的拉力赛车游戏《SEGA RALLY CHAMPIONSHIP》，也有游戏画面公开，游戏画面较 GBA 版更出色，而车款及赛道也丰富，例如有爬山赛，七种不同车款，以及可以自行调整车辆。本作品预定 2004 年内推出。

《SEGA RALLY》画面公开

有多种车款供选择

PS2 本

猛料度 75分

千万美元 CG 技术令香港变赛车跑道

东南亚唯一区域性的游戏展——亚洲游戏展(Asia Game Show，简称 AGS)去年圣诞节在会展创造出十五万人齐打机的壮观场面。今年再接再励，将于 2003 年 12 月 24 日至 28 日于会举

办 2003 亚洲游戏展

为配合今年亚洲游戏展大使陈慧琳的火辣女车神，大会方面特别情商全世界最高销量的赛车游戏——"《GT》系列"的制作班底，日本顶尖游戏公司 Polyphony Digital Inc.，为陈慧琳度身定做一条千万巨作的全电脑动画！其制作的 PS2 游戏"《GT》系列"，身为世界上销量最高的赛车游戏，卖座成绩总计全世界超过 3，200 万片。游戏模拟赛车，已到疑幻疑真的地步。游戏中的所有车种、车款、赛道、赛车模式，均以真实见称。

为体现陈慧琳的亚洲天后地位，Polyphony 度身定造了世界上第一条香港赛道！日前，Polyphony 的制作人员数十人，浩浩荡荡由东京来到香港，实地视查了香港的环境，锁定由太空馆，到弥敦道，转入去广东道，并经过 Kelly 唱片公司的楼下，以便供陈慧琳车使用！这也是日本游戏公司，第一次为香港歌手制作如此高成本天文数字的 MV！相信定会打破香港有史以来的 MV 制作费呢！

旅发局主席周梁淑怡日前向媒体表示，欢迎 Polyphony 制作的香港赛道，并打算以此宣传香港，相信可以吸引更多日本游客回流。加上 Kelly 在日本的知名度，对香港的旅游业有莫大帮助！

而 Polyphony 也计划将 MV 的香港赛道，收录于明年全球发行的《GT4》游戏中，预计销量将突破一千万张，使全世界更多人可以好似 Kelly 一样，宣扬香港的"呢度廿四小时都靓！（这里无论 24 小时都很美！）"。

MV 的分镜稿

尖沙咀街道重现见前

有分日、夜及黄昏时分

KELLY 认真地去研究

新世纪广场【亚洲游戏展 2003】揭幕礼

陈慧琳将由奇幻的游戏世界，于本星期日飞车亲临旺角新世纪广场！为大家带来无限惊喜！她将接受任命为大使，及为【亚洲游戏展 2003】打开序幕外，展示她的最新车神型像，并首播千万美元打造陈慧琳火辣女车神 MV！

日期：11 月 30 日（日）

时间：下午 2 时

地点：旺角新世纪广场二楼音乐舞台

KELLY 在听导演的指示

PS2 日

猛料度 60分

洛克人套装下月中推出

CAPCOM 决定于下月 19 日推出一个名为《ROCKMAN COLLECTION》的洛克人游戏套装，而此套装内里包含了 PS 版《ROCKMAN》系列第一至六集，以及最新作《ROCKMAN X7》，虽然这个套装并不是真的集齐整套"《洛克人》系列"，不过以 6800 日元的售价，就能一次过买到七个作品，也是相当抵玩。游戏除了有精美的包装盒外，还会附送七种铁制胸章。

一次过有七集游戏

ETC 美

猛料度 65分

DRIVER 3 聘明星为游戏配音

以前报导过 ATARI 正开发前 INFOGRAME 公司其中一个人气驾驶动作游戏《DRIVER》的第三集，不过及后消息便断绝，但并不代表计划中止。现在厂方公布《DRIVER 3》会易名为《DRIV3R》，而游戏中登场的角色也会聘任好莱坞明星来配音，已发表的名单包括 MICHAEL MADSEN（曾参演《标杀令》）、VING RHAMES（正拍摄《职业特工队 3》）、MICKEY ROURKE（曾参演《龙年》、《九个半星期》）和 MICHELLE RODRIGUEZ（曾参演《特警雄风》和《生化危机》）。本作品可说是《GTA》的启蒙作品，玩者扮演一名接受任何任务的车手，包括接载亡命之徒、劫匪。由于可在市区内自由驾驶，而且内容新颖，因此颇受欢迎。而本作品会推出 PS2 和 XB 版，预定 2004 年春季发售。

聘请明星担任配音

PS2 日

猛料度 60分

前线任务 4 有特制记忆卡

现在为大作游戏推出特制记忆卡，已经成为厂方的另一主力商品。虽然较早之前 SONY 发表了不少 PS2 游戏的特别颜色记忆卡，但并不代表其他周边厂商不能出。HORI 就发表会推出 SQUARE ENIX 预定在 12 月 18 日推出的 SLG 大作《FRONT MISSION 4》特制记忆卡，以迷彩灰为主，而它还附送专用来装载的铁盒。售价 3000 日元，与游戏同日推出。

特制的记忆卡

送特别的收藏铁盒

PS2 美

猛料度 55分

侍魂将于 PS2 上登场

未确认情报！网上有消息指出美国 SNK NEOGEO 公布会于 PS2 上推出《SAMURAI SHOWDOWN 5》，换言之那是《侍魂 5》。不过大家都知道该系列并没有正式的第五集，而街机的新作也是《侍魂零》，而该作品预定明年 6 月发售。但是在 SNK NEOGEO USA 的网页内却未见有关消息。

不会是《侍魂零》吧？

PS2 欧

猛料度 50分

OUTRUN 2 移植到 PS2？

未确认情报！由 SEGA-AM2 开发的街机赛车游戏《OUTRUN 2》，预定 12 月推出，由于该作品使用与 XB 同性能的基板 CHIHIRO 开发，因此移植至 XB 的机会理应最大，不过较早前一本欧洲的 PS 游戏杂志表示，该作品预定移植至 PS2 上，当然这有可能是市场因素考虑，但街机版尚未推出，谈移植似乎太早了，况且性能而言似乎太勉强。

PS2 移植的话就要降低质素

PS2 美

猛料度 50分

SEGA 动力人游戏中止开发

在今年 E3 举行时，美国 SEGA 曾展出一款名为《VECTORMAN》的 PS2 立体动作游戏，那是将 MD 时代的同名角色立体化开发新作，当时还已有即场试玩，玩者控制机械人到处作战。可是现在厂方宣布中止开发，取消制作的理由不明。

E3 曾经有得试玩

XBOX 美

猛料度 65分

香港 XBOX 一周年生日派对

Microsoft 香港亚太区营业总监陈绮媚女士

ALAN BOWMAN 主持开幕仪式

XBOX 为庆祝登陆香港一周年，近日特于尖沙咀海港城举行盛大生日派对。Microsoft 有限公司家庭及娱乐部亚太区总经理 Alan Bowman、Microsoft 香港有限公司家庭及娱乐部亚太区营业总监陈绮媚女士、玩具反斗城总区域采购经理白礼士先生、人气女子组合 2R 及实力男子组合 Double R，联同一众 XBOX 机迷及 100 位与 XBOX 同月同日出生之嘉宾聚首一堂，齐为 XBOX 庆祝生日，体验"一齐玩、一齐欢聚就最开心"的精神。

亚太区总经理 ALAN BOWMAN

Microsoft 有限公司家庭及娱乐部亚太区总经理 Alan Bowman 指出："XBOX 自去年底在香港推出至今，仅短短 12 个月就取得了骄人的成绩，并成功获得广大零售商、游戏玩家及众多合作伙伴的支持，证明我们付出的努力与策略奏效。" Alan Bowman 并列举了多项 XBOX 于香港的骄人成绩，包括：

＊全港超过150个零售店现均有售XBOX产品。

＊ 推出多逾120款XBOX游戏，包括风靡机迷的"halo 最后一战"、"世界街头赛车"、及"死或生沙滩排球"。

＊100个流动试玩台现已遍布各大XBOX零售店。

＊举行超逾100场推广活动。

＊逾3,000,000人次曾体验XBOX所带来的刺激游戏旅程。

＊获得游戏机迷在互联网上积极回响，曾经一项XBOX游戏讨论题目就录得高达25,000次点阅率。

港台DJ李志刚与Double-R的梁奕伦和范振锋 R2亦有到场恭贺XB生日

发表官方授权的XB专门志

切XB生日蛋糕的一刻

玩拉炮来庆贺XB一岁大

XBOX最新推出的"世界街头赛车2"更收录了香港赛道及广东话电台，魅力震撼全城机迷。Microsoft香港有限公司家庭及娱乐部亚太区营业总监陈绮媚女士表示，"作为香港的一份子，我感到很十分骄傲，将香港与其他9个世界著名城市并列于全球百万销量游戏的续篇内，全球九百万个XBOX机迷也因而有机会一睹香港迷人的景致。"

陈绮媚女士表示："XBOX积极为本地机迷提供非凡刺激的游戏体验，即将推出的首本中文版XBOX官方杂志及于玩具反斗城内开设的XBOX专门店，将让本地机迷更能全面投入XBOX世界。"玩具反斗城总区域采购经理白礼士先生强调："XBOX一直高踞该店最受畅销的产品之一，我深信XBOX定会蝉联成为圣诞礼物之首选，新设的XBOX专门店也会成为顾客购物的新热点。"

Alan Bowman对XBOX在香港的业务前景同样充满信心，表示："XBOX多元化的功能让它成为家庭娱乐产品的焦点，并充分发挥了凝聚每个家庭，每个社群的力量，刚推出的'XBOX集激冬日套装'就是今个圣诞节的最佳礼物，让大家一齐玩就最开心。"

XBOX 本 猛料度 70分

PGR2明年有新城市下载

自从XB的赛车游戏《PROJECT GOTHAM RACING 2》推出后，确实带起了购买主机及玩XBOX LIVE的热潮。而除了与其他人网上对战外，下载新内容相信会是今后游戏迷的焦点，现在本刊得到独家消息，未来除了能下载新的赛车外，已有的城市也有新的赛道。更甚的是会有全新的都市下载，那就是法国花都巴黎！不过据知所有下载内容都要等到明年才开始，毕竟《PGR2》只是推出了个多星期，各位仍然有得玩。

未来可下载巴黎这都市！图为《MIDTOWN MADNESS》的巴黎风景

XBOX 日 猛料度 70分

上线RPG大作TFLO延期

由LEVEL 5为XB开发的ONLINE RPG大作《TRUE FANTASY LIVE ONLINE》，是不少XB用户期待的作品，尤其是《PGR2》大幅提升XBOX LIVE用户数目，该RPG大作更是引人注目。可惜该游戏却一再延期，由今年内变成明年初，而现在又有消息延期，XB事业部长丸山氏表示《TFLO》要到6月才能发售，事实上至今仍未开始进行β测试，因此年初推出根本没可能，对XB用户来说自然是失望的消息。

XB用户大失所望

XBOX 日 猛料度 65分

买铁骑大战套装送铁骑

看标题大家可能有点不明所以，其实CAPCOM预定于明年2月26日推出的XBOX LIVE专用游戏《铁骑大战》，将会有一个连手掣的套装版，现在厂方决定卖大包，购买该套装的人，将兼能得到上集集OFFLINE版的《铁骑》，所以新玩家就不怕玩不到上集了，实在相当体贴。套装版售价19800日元，普通版售价7800日元。

新玩家也能玩到旧作

XBOX 美 猛料度 60分

次世代XB三月首度曝光？

未确认情报！网上有消息指出，Microsoft将于明年3月22日至26日在加州举行的游戏开发者会议"GAME DEVELOPER CONFERENCE 2004"，公开次世代XBOX的硬件规格，以及展示开发中的示范映像。由于之前也有报导厂方决定采用IBM的微晶片技术时指出，次世代XB有可能在明年1月公布，两者虽然有着两个月的差距，但也不排除这可能性，毕竟就算次世代XB于2005年发售，在一年之前发表其性能也属正常。

GC 日 猛料度 65分

GC版机动战士发售有期

较早之前BANDAI发表为GC制作《机动战士GUNDAM- 战士们的轨迹-》。原来它像SQUARE ENIX帮该主机开发《FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES》差不多，就是签了独占契约，所以负责发行的并非BANDAI，而是任天堂。而此作品已预定明年3月推出，定价6800日元。

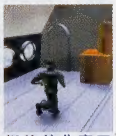
只会有GC版

PSP 美 猛料度 65分

美国厂商率先发表PSP作品

虽然PSP琅等到明年尾才推出，但是有关它的消息却的确愈来愈多。美国厂商HUMANSOFT，就发表了两款PSP作品。第一个名叫《JOE》，是个立体动作游戏，共有八关共四个任务，主角可用多种武器。而本作品除了有PSP版，还有N-GAGE版。

第二个游戏名为《LUNATIC WINGS》，它是飞机竞赛游戏，本身预定推出PS2和XB帖，也表示会开发PSP版。游戏有八个不同世界及八种文化，有十六种飞机供选用，而飞机还可以升级，有六十四关、十二种武器及天气变化。不过以上游戏发售日未定。



厂方公开的的画像 相信并非真正的游戏画面

PSP 美 猛料度 60分

PSP开发规模巨大且可能延期

根据美国网页情报透露，原来开发一个PSP游戏，平均需要的人手由十五至二十人左右，原因当然与主机本身的高性能有关。相反GBA需要的开发人手原来少到六至七人已经足够，换言之一个游戏的开发成本占优，若果PSP软件卖价与GBA相同，除非SCE收取的制造委正费便宜，否则软件必须卖得比GBA更多才能赚回成本。

PSP会否延期呢？

另一方面，又有消息指出现时SCE提供给各厂商的PSP开发工具还不是完全版，这令软件的开发进度受阻，如果软件无法配合，当然硬件推出时成效相对下降，因此估计PSP有可能会延期发售。

AC 美 猛料度 65分

究极街霸2推出街机版

CAPCOM为庆祝《STREET FIGHTER》系列登场十五周年，因此决定开发一个集合《SFII》众多作的系统于一身的大乱斗作品《HYPER STREET FIGHTER II》。此作品当初发表对象为PS2，现在却有消息也会出街机版本，并预定明年1月登场。对于喜欢《SFII》系列的街机机迷相信是个好消息。

也会出街机版本

ETC 美 猛料度 65分

改机可能变成刑事罪行

数码娱乐工作小组召集人单仲偕指出，建议把游戏改装案件由民事化改为刑事化。现时香港很多游戏店均提供游戏机改机服务，甚至不需要顾客要求，那些主机本身已经装设了用来玩翻版的晶片，当中以最畅销的游戏机PS2更成众矢之的，而其翻版游戏软件也成行成市，虽然政府多番扫荡，依然死灰复燃。有鉴于此，SCEH决定采取根绝的手段，要求政府立法并且加强刑罚。单仲偕称，电子游戏机生产商反映本港的擅自改装情况严重，同时表示若本地的情况改善，可能考虑来港发展，包括建立开发软件的基地。

今年SCEH曾就改造晶片问题，对本港一间企业进行民事诉讼，结果在6月的判决中胜诉，获得数百万港元的赔偿。现同公司的经理近藤启一郎先生向本港政府提出，希望由以往的民事检控改为刑事法，因为民事诉讼最多只能获得赔偿，但刑事罪行会留案底甚至坐牢，这样便可起到阻吓作用。去年海关光是检获的PS2翻版软件就多达13万只，而今年截至9月尾更达到14万只，被抓到的案件由去年的118宗，增至今年的161宗。

但单仲偕表示这只是初步建议，同时由建议以至立法需要时间。工商科技局发言人称，对有关建议持开放态度。

杂项情报

★网上版炸弹人《NET DE BOMBERMAN》，已定于2月19日发售，售价3800日元。
★THQ发表将于2004年在美国推出GBA版《SONIC ADVANCE 3》，这是日本SEGA尚未公布的系列最新作。
★行货XB版《THE SIMS BUSTIN' OUT》，已决定在12月16日推出，而GBA版则已经有售。
★KONAMI刚公布，跳舞节拍游戏《DANCE DANCE REVOLUTION》系列，全球总销量已突破650万套。
★SAMMY为PS2开发的动作游戏《SPY FICTION》，较早之前宣布延期，但现已预定12月25日发售。
★由元气开发，NAMCO发行的街机赛车游戏《湾岸MAIDNIGHT》，已决定推出续集，今集名为《湾岸MIDNIGHT MAXI BOOST》。
★SNK PLAYMORE的街机动作游戏《METAL SLUG 5》将于本周推出，而其NG版已定于明年2月19日发售，售价39800日元。
★SQUARE ENIX在PS2推出的强化版《STAR OCEAN 3 DIRECTOR'S CUT》，已延至1月22日发售，定价6800日元。
★格斗游戏《SNK VS CAPCOM SVC CHAOS》的PS2版，已由12月18日变成12月发售。

游戏时刻表

GAME 科技风

PLAYSTATION 2 (Official Product)

12月

11日	ONE PIECE -GRAN BATTLE 3-(ACT)	Bandai	245元
11日	THE ULTIMATE FIGHT -SIMPLE 2000 SERIES-(SPT)	D3	135元
11日	Love ★ Pingpong-Simple Series Ultimate Vol.1(SPT)	D3	135元
11日	Ratchet and Clank 2(ACT)	SCE	288元
18日	Columns Sega-Ages Seriesi(PUZ)	3D-Ages	165元
18日	Kero Kero King Super DX(SPT)	Bandai	245元
18日	Kamen Rider Raiz(ACT)	Bandai	358元
18日	Taikonotatsujin wakuwakuanimematsuri(ETC)	Namco	价格未定
18日	Train Simulator+Densha de GO！TOKYO EXPRESS Ver.(SLG)	ONGAKUKAN	价格未定
18日	New Century GPX Cyber Formula(RAC)	Sunrise Interactive	价格未定
18日	Front Mission 4(SLG)	Square Enix	342元
18日	Battle Gear 3(RAC)	Taito	342元
25日	Need for Speed Underground(RAC)	EA	价格未定
25日	Fullmetal Archemist(ACT)	Square Enix	价格未定
25日	Bujingai(ACT)	Taito	342元
未定	" KIWAME " MAHJONG DX2-The 4th Mondo 21 Cup Competition(TAB)	Athena	价格未定
未定	Hajmeno Ippo 2 Victorious Road(SPT)	ESP	价格未定
未定	SONIC HEROES(ACT)	SEGA	342元

GAME 科技风

PLAYSTATION 2 (Parallel Import)

12月

11日	ONE PIECE GRAND BATTLE 3！(ACT)	BANDAI	6800日元
11日	新世纪EVANGELION 绫波育成计划 绫波育成计划 明日香补完计划(AVG)	BROCCOLI	6800日元
11日	BIOHAZARD OUTBREAK(AVG) Hit	CAPCOM	6800日元
11日	BIOHAZARD OUTBREAK Network Adapor Pack(AVG)	CAPCOM	8980日元
11日	SIMPLE 2000 SERIES ULTIMATE Vol.14 斗牌！DRAMATIC 麻雀 天和通快男儿(TAB)	D3 PUBLISHER	2000日元
11日	SIMPLE 2000 SERIES ULTIMATE Vol.15 LOVE PINPON(SPT)	D3 PUBLISHER	2000日元
11日	ROOMMATE 麻美 D-Collection(AVG)	DATAM POLYSTAR	2800日元
11日	加布利亚QTS 即使成为化石(ETC)	GLOBAL A ENTERTAINMENT	6800日元
11日	桃太郎电铁12 也有西日本！(SLG)	HUDSON	6800日元
11日	鬼太郎 异闻妖怪奇谭(ACT)	KONAMI	6800日元
11日	J LEAGUE WINNING ELEVEN TACTICS(SLG)	KONAMI	6980日元
11日	Dance Dance Revolution party collection(ETC)	KONAMI	4800日元
11日	Dance Dance Revolution party collection BEGINNING PACK(ETC)	KONAMI	7980日元
11日	0 PILOT 虚空的奇迹(STG)	SAMMY	5800日元
11日	RATCHET AND CLARK 2 银河COMMAND(ACT)	SCE	5800日元
11日	创造打比3 来创造打比马吧！(SLG)	SEGA	6980日元
11日	G-taste 麻雀 彩京BEST(TAB)	彩京	2800日元
18日	Wind-a breath of heart-(ACT)	ALCHEMIST	6800日元
18日	极麻雀DX2 The 4th Mondo 21 Cup Competition(TAB)	ATHENA	4800日元
18日	GROW LANSER IV Wayfarer of the time(SRPG)	ATLUS	6800日元
18日	GROW LANSER IV Wayfarer of the time DX PACK(SRPG)	ATLUS	6800日元
18日	GROW LANSER COLLECTION(SRPG)	ATLUS	7800日元
18日	GROW LANSER III(ATLUS BEST COLLECTION)(SRPG)	ATLUS	2800日元
18日	假面超人555(ACT)	BANDAI	5800日元
18日	KEROKERO KING DX(ACT)	BANDAI	3800日元
18日	MAT HOFFMANN PRO BMX 2003(RAC)	CAPCOM	3800日元
18日	HYPER STREET FIGHTERS II ANNIERSARY EDITION (FIG)	CAPCOM	3800日元
18日	HYPER STREET FIGHTERS II SPECIAL ANNIERSARY EDITION (FIG)	CAPCOM	8800日元
18日	KELLY SLATERS PRO SURFER(SPT)	CAPCOM	3800日元
18日	TIONK HAWKS PRO SKATER 2003(SPT)	CAPCOM	3800日元
18日	CONFLICT DELTA - 湾岸战争1991-(SLG)	CAPCOM	6800日元
18日	SIMPLE 2000 SERIES Vol.42 异种格斗技 BOXING VS KICK VS 空手 VS 摔角 VS 柔术 VS(ACT)	D3 PUBLISHER	2000日元
18日	SLOTER UP MANIA 3 传说复活！新天马SPECIAL(ETC)	DORAS	价格未定
18日	SSX3(SPT)	ELECTRONIC ARTS	6800日元
18日	DREAM MIX TV WORLD FIGHTERS(ETC)	HUSDON	6800日元
18日	HUSDON COLLECTION Vol.4 高桥名人冒险岛(ACT)	HUSDON	3000日元
18日	钢铁之咆哮2 WAR SHIP COMMANDER (SLG)	KOEI	6800日元
18日	钢铁之咆哮2 WAR SHIP COMMANDER & WAR SHIP GUNNER (SLG)	KOEI	10800日元
18日	信长之野望 苍天录 with POWER KIT(SLG)	KOEI	10800日元
18日	网球王子 SMASH HIT 2(SPT)	KONAMI	价格未定
18日	侦探学园Q 奇翁馆之杀意(AVG)	KONAMI	6800日元
18日	实况POWERFUL 棒球10 超决定版 2003 MEMORY(SPT)	KONAMI	6980日元
18日	太鼓之达人 兴奋 ANIME 祭(暂称)(ETC)	NAMCO	3500日元
18日	女性人物麻雀(TAB)	PCCW	4800日元
18日	GACHAROKU 2 今次是环游世界！！(TAB)	SCE	5800日元
18日	FRONT MISSION FORCE(SLG)	SQUARE ENIX	6000日元
18日	SEGA AGES 2500 SERIES Vol.7 COLUMN(PUZ)	3D AGES	2500日元
18日	她的传说 我的石版 与阿美里安之剑一起(暂称)(SLG)	D3 PUBLISHER	4800日元
18日	SUPER TRACK(SLG)	SUCCESS	5800日元
18日	SUPERLITE 2000 PUZZLE TERTIS KAWAMEMICHI (TAB)	SUCCESS	2000日元
18日	高智能方程式 The Road To THE ZERO (暂称)(RAC)	SUNRISE INTERACTIVE	6800日元
18日	SLOTER UP MANIA 3 传说复活！新天马SP(ETC)	TRIT	5800日元
20日	三国志IX(SLG)	KOEI	9800日元
25日	NEED FOR SPEED UNDERGROUND(RAC)	ELECTRONIC ARTS	6800日元
25日	第一神拳2 VICTORIOUS ROAD(ACT)	ESP	6800日元
25日	FEVER9 SANKYO公式PACHINKO SIMULATOR(ETC)	ICS	5200日元
25日	MOEKKO CAMPANY 欢迎来到MOEKO岛(AVG)	PRINCESS SOFT	6800日元
25日	MOEKKO CAMPANY 欢迎来到MOEKO岛(初回限定版)(AVG)	PRINCESS SOFT	8400日元
25日	实战PACHISURO必胜法！SAMMY COLLECTION 2(ETC)	SAMMY	4800日元
25日	实战PACHISURO必胜法！SAMMY COLLECTION 2 DX(ETC)	SAMMY	5800日元
25日	SPY FICTION(STG)	SAMMY	6800日元
25日	钢之炼金术师 堕翼天使(ACT)	SQUARE ENIX	6800日元
25日	Sui Sui sweet 找寻甜蜜恋爱的方法(AVG)	STAR FISH	6800日元
25日	WIZARD EMPIRE III 霸王之系谱(RPG)	SEGA	6800日元
25日	欢迎来到羊村(ETC)	SUCCESS	5800日元
25日	武刃街BUJINGAI(ACT)	TAITO	6800日元
25日	D→A：BLACK(AVG)	TONKIHOUSE	6800日元
25日	D→A：BLACK 初回限定版(AVG)	TONKIHOUSE	7800日元
30日	SONIC HEROES(ACT)	SEGA	6980日元
下旬	BALLTE GEAR3(RAC)	TAITO	6800日元
下旬	BALLTE GEAR3 初回限定版(RAC)	TAITO	7800日元

2004年1月

22日	爱藏版 ANGELIE TROIS KOEI The Best(AVG)	KOEI	价格未定
22日	信长之野望 岚世纪 KOEI The Best(SLG)	KOEI	价格未定
22日	超BATTLE 封神 KOEI The Best(ACT)	KOEI	价格未定
22日	封神演义2 KOEI The Best(SLG) Hit	KOEI	价格未定
22日	STAR OCEAN Till the End of Time DIRECTORS CUT(RPG)	SQUARE ENIX	价格未定
未定	SEGA AGES 2500 SERIES Vol.6 肥瘦大盗(ACT)	3D AGES	2500日元
未定	NEBULA ECHO NIGHT(ACT)	FROM SOFTWARE	价格未定

2004年2月

4日	PUYOPUYO FEVER(PUZ)	SEGA	价格未定
12日	侦探 神宫寺三郎 Innocent Black(WORKJAM COLLECTION)(AVG)	WORKJAM	价格未定
12日	空战II(STG)	角川书店	价格未定
19日	魅！！高校 难道这是游戏吗！？编(ETC)	HUSDONI	5980日元
19日	POP MUSIC 9(ETC)	KONAMI	6800日元
19日	COOL GIRL 限定版(ETC)	KONAMI	9800日元
26日	SEGA AGES 2500 SERIES GAIN GROUND(ACT)	3D AGES	2500日元
26日	SEGA AGES 2500 SERIES VIRTUA RACING(RAC)	3D AGES	2500日元
26日	鬼武者3(AVG) Hit	CAPCOM	价格未定
26日	ROUGE OPS(AVG)	KEMCO	6800日元
26日	ORANGE POCKET LUTE (AVG)	PIONESOFT	6800日元
26日	ORANGE POCKET LUTE 初回限定版(AVG)	PIONESOFT	7800日元
26日	头文字D Special Stage SEGA THE BEST 2800(RAC)	SEGA	2800日元
26日	电脑战机 VIRTUAL ON MAZE SEGA THE BEST 2800(ACT)	SEGA	2800日元
26日	街道BATTLE 2 CHAIN REACTION(RAC)	元气	6800日元
未定	SOCCER LIFE！(SLG)	BANPRESTO	价格未定
未定	SIMPLE 2000 SERIES ULTRAMATE Vol.17 对战！爆弹POIPOI(ACT)	D3 PUBLISHER	2000日元
未定	黄泉归来 REFRAIN (ACT)	D3 PUBLISHER	4800日元
未定	HURASERA(AVG)	DATAM POLYSTAR	价格未定
未定	HURASERA 限定版(AVG)	DATAM POLYSTAR	价格未定
未定	天卵2(wins)(AVG)	KIDS	价格未定
未定	天卵2(wins)限定版(AVG)	KIDS	价格未定
未定	九龙妖魔学园纪	ATLUS	价格未定
未定	SNOW(AVG)	NEC INTERCHANNEL	价格未定

2004年3月

4日	DIET CHANNEL(ETC)	KONAMI	价格未定
11日	机神咆吼 DEMON BRAND(SLG)	角川书店	7800日元
11日	机神咆吼 DEMON BRAND DX PACK(SLG)	角川书店	9800日元
未定	SEGA AGES 2500 SERIES OUT RUN(RAC)	3D AGES	2500日元
未定	SEGA AGES 2500 SERIES AFTER BURNER(STG)	3D AGES	2500日元
未定	SEGA AGES 2500 SERIES DecAthletue(SPT)	3D AGES	2500日元
未定	SEGA AGES 2500 SERIES 北斗之拳(ACT)	3D AGES	2500日元
未定	怪兽大激战 WAR OF THE MONSTERS(SLG)	CAPCOM	6800日元
未定	樱大战物语 神秘的巴黎(AVG)	SEGA	6980日元
未定	ASTRO BOY 铁臂阿童木(暂称)(ACT)	SEGA	价格未定

2004年内

春季	喜欢就是喜欢没法子！FIRST LIMIT & TARGET+NIGHTS(暂称)(SLG)	NEC INTERCHANNEL	价格未定
夏季	VIRTUA FIGHTER CYBER JUDGMENT SIX的野心(ACT)	SEGA	价格未定
未定	解决！OSABAKINA(AVG)	KIDS	价格未定
未定	POP'n 对战PUZZLE 蛋 ONLINE(PUZ)	KONAMI	价格未定
未定	掌像太场般 永久之绊(AVG)	PRINESS SOFT	价格未定
未定	METAL WOLF REV(AVG)	PRINESS SOFT	价格未定

GAME 科技风

PLAYSTATION

12月

11日	鬼太郎 逆袭！妖魔大血战(ACT)	KONAMI	3980日元
11日	逢魔之时(PSone Books)(AVG)	MARVELOUS INTERACTIVE	1800日元
11日	逢魔之时2(PSone Books)(AVG)	MARVELOUS INTERACTIVE	1800日元
11日	charumera (PSone Books)(ETC)	MARVELOUS INTERACTIVE	1800日元
11日	MY ROOM DREAM(PSone Books)(ETC)	MARVELOUS INTERACTIVE	1800日元
11日	FRONT MISSION HISTORY(SLG)	SQUARE ENIX	9000日元

2004年3月

	BLACK MATRIX DOUBLE ON(SLG)	NEC INTERCHANNEL	价格未定

GAME 科技风

DREAMCAST

12月

18日	CHOCOLAT maid cafe" curio" (AVG)	TAKUYO	6800日元
25日	SENTINMENTAL PRELUDE 约束(AVG)	NEC INTERCHANNEL	3800日元
25日	MOEKKO CAMPANY(AVG)	PRINESS SOFT	6800日元

2004年2月

12日	风之啊(AVG)	KYARARA	7500日元
24日	PUYOPUYO FEVER(PUZ)	SEGA	价格未定
26日	PSYVARIAR 2(STG)	SUCCESS	价格未定

2004年3月

18日	Lien 停不了您的歌声(AVG)	VIEWS	7500日元
未定	ORANGE POCKET CORNET (AVG)	PIONESOFT	6800日元
未定	ORANGE POCKET CORNET 初回限定版(AVG)	PIONESOFT	7800日元

2004年内

未定	掌像太场般(AVG)	PRINESS SOFT	价格未定

GAME 科技风

X-BOX

12月

11日	DEAD OR ALIVE 3 (Xbox WORLD COLLECTION)(FIG)	TECMO	3800日元
11日	DEAD OR ALIVE EXTREME BEACHVOLLY (Xbox WORLD COLLECTION)(FIG)	TECMO	3800日元
18日	EXE SKELETON(ACT)	KIKI	6800日元
18日	PLUS PLUM2(ETC)	TAKUYO	6800日元
25日	O.TO.GI 百鬼讨伐绘卷(ACT)	FROM SOFTWARE	6800日元
25日	O.TO.GI 百鬼讨伐绘卷 期间限定SPECIAL PACK(ACT)	FROM SOFTWARE	价格未定
25日	SIMPSON'S HIT OUTRUN(Xbox WORLD COLLECTION)(RAC)	MICROSOFT	4800日元
25日	BUFFY THE VAMPIRE SLAYER CHAOS BREED(Xbox WORLD COLLECTION)(ACT)	MICROSOFT	4800日元
25日	WAKE BOARDING UNLEUSHED FEATRE RING SEAN MARIE(Xbox WORLD COLLECTION)(ACT)	MICROSOFT	4800日元
25日	RETURN CASTLE WOLF ENSTAIN：DICE OF WARS(Xbox WORLD COLLECTION)(ACT)	MICROSOFT	4800日元
25日	SEGA GT ONLINE(RAC)	SEGA	6980日元
30日	SONIC HEROES(ACT)	SEGA	6980日元

2004年2月

26日	天空 -Tenku-2(ACT)	MICROSOFT	6800日元
26日	ROUGE OPS(AVG)	KEMCO	6800日元
未定	忍者外传NINJA GAIDEN(ACT) Hit	TECMO	价格未定

2004年3月

24日	PUYOPUYO FEVER(PUZ)	SEGA	价格未定

GAME 科技风

NINTENDO GAME CUBE

12月

11日	ONEPIECE GRAND BATTLE 3(ACT)	BANDAI	6800日元
11日	哈里波特 神秘的魔法石(RPG)	ELECTRONIC ARTS	5800日元
11日	桃太郎电铁12 也有西日本编(SLG)	HUDSON	6800日元
11日	创造打比3 来创造打比马吧！(SLG)	SEGA	6980日元
12日	DONKEY KONG CAR(RAC)	任天堂	6800日元
18日	From TV animation ONEPIECE TREASURE BATTLE！BLOCKBLASTER 价格版(ACT)	BANDAI	价格未定
18日	筋肉人二世 超世代超人 VS 传说超人 BLOCKBLASTER 价格版(ACT)	BANDAI	价格未定
18日	SHAMAN KING SOUL FIGHT BLOCKBLASTER 价格版(ACT)	BANDAI	价格未定
18日	KEROKERO KING DX BLOCKBLASTER 价格版(ACT)	BANDAI	价格未定
18日	VIEWTIFUL JOE REVIVAL(ACT)	CAPCOM	3980日元
18日	SSX3(SPT)	ELECTRONIC ARTS	6800日元
18日	HUDSON SELECTION Vol.4 高桥名人之冒险岛(ACT)	HUDSON	3000日元
18日	DREAM MIX TV WORLD FIGHTERS(ACT)	HUDSON	6800日元
18日	实况POWERFUL 棒球10 超决定版 2003 MEMORY(SPT)	KONAMI	6980日元
18日	DUEL MASTERS 热斗！BATTLE ARINA(TAB)	TAKARA	6800日元
25日	NEED FOR SPEED UNDERGROUND(ACT)	ELECTRONIC ARTS	6800日元
30日	SONIC HEROES(ACT)	SEGA	6980日元

2004年1月

22日	1080° SILVER STORM(SPT)	任天堂	价格未定

2004年2月

26日	ROUGE OPS(AVG)	KEMCO	6800日元
未定	塞尔达传说 4之剑+(ACT)	任天堂	价格未定

2004年3月

24日	PUYOPUYO FEVER(PUZ)	SEGA	价格未定

2004年内

夏季	VIRTUA FIGHTER CYBER JUDGMENT SIX的野心(ACT)	SEGA	价格未定
未定	KILLER 7(AVG)	CAPCOM	价格未定

发售日未定

	CHIBI ROBOT！！(SLG)	BANDAI	价格未定
	GOLD MOUNTAIN(ETC)	FROM SOFTWARE	价格未定

GAME 科技风

GAME BOY ADVANCE

12月

11日	哥斯拉怪兽大乱斗ADVANCE(ACT)	ATARI	4800日元
11日	哥斯拉怪兽大乱斗ADVANCE SPECIAL PASSAGE(ACT)	ATARI	价格未定
11日	鬼太郎 危机一发！妖怪列岛(ACT)	KONAMI	4980日元
11日	任性妖精6人时的妖精(ETC)	KONAMI	6800日元
11日	CROQUETTE！3 古拉尼王国之谜(ACT)	KONAMI	4980日元
12日	魔界小金毛 叫吧！友情之电击(ACT)	BANPRESTO	4800日元
12日	ROCKMAN EXE4 TOURNAMENT RED SUN(SLG)	CAPCOM	4800日元
12日	ROCKMAN EXE4 TOURNAMENT RED SUN SP(SLG)	CAPCOM	17300日元
12日	ROCKMAN EXE4 TOURNAMENT BLUE MOON(SLG)	CAPCOM	4800日元
12日	ROCKMAN EXE4 TOURNAMENT BLUE MOON SP(SLG)	CAPCOM	17300日元
12日	牧场物语 矿石镇的伙伴们FOR GIRL(SLG)	MARVELOUS INTERACTIVE	4800日元
12日	百变小樱MAGIC卡 樱卡DE MINI GAME (ETC)	TDK CORE	4800日元
12日	耀眼护士物语 护士育成GAME(SLG)	TDK CORE	4800日元
12日	SUPER DONKEY KONG(暂称)(ACT)	任天堂	4800日元
18日	SIMPLE 2960 好朋友SERIES Vol.3 THE PUZZLE(TAB)	D3 PUBLISHER	2960日元
18日	SIMPLE 2960 SERIES Vol.4 THE TRUMP(TAB)	D3 PUBLISHER	2960日元
18日	好朋友SERIES Vol.4 THE 随时PUZZLE(PUZ)	D3 PUBLISHER	价格未定
18日	MEDAL OF HONOR ADVNACE(ACT)	ELECTRONIC ARTS	4800日元
18日	MERMAID MELODY 活跃海滩活跃派对(ACT)	KONAMI	4980日元
18日	ASTRO BOY 铁臂阿童木心脏的秘密(ACT)	SEGA	4980日元
19日	小狗名侦探(ETC)	CULTURE BRAIN	4800日元
19日	茶犬部屋(ETC)	MTO2	3980日元
26日	猫狗偶像学园(ETC)	CULTURE BRAIN	价格未定
26日	魔女小纪廉SERIES 第一弹〔偶像学园〕(ETC)	CULTURE BRAIN	4800日元

2004年4月

未定	ZERO ONE SP(ACT)	FUKI	4800日元

2004年内

春季	龙珠Z 舞空斗剧(ETC)	BANPRESTO	价格未定
夏季	低价格SERIES Vo.11 可爱金鱼物语(ETC)	CULTURE BRAIN	4800日元
未定	MAPLE 的魔法屋(ETC)	CULTURE BRAIN	4800日元
未定	低价格SERIES 可爱之森的果子店GAME GALLERY(ETC)	CULTURE BRAIN	3300日元
未定	BOBOBO-BO BO-BOBO 9极战士GAG融合(RPG)	KONAMI	价格未定

Nokia N-Gage

2003年内

未定	Marcel Desailly Pro Soccer(SPT)	Gameloft	价格未定
未定	Tom Clancy's Splinter Cell?(ACT)	Gameloft	价格未定
未定	Virtua Tennis (SPT)	Sega	价格未定
未定	Taito Memories(ETC)	Taito	价格未定
未定	MotoGP(RAC)	THQ Wireless	价格未定

2004年内

未定	Tom Clancy's Ghost Recon (ACT)	Gameloft	价格未定
未定	Pathway to Glory(SPT)	Nokia	价格未定
未定	Sega Rally (RAC)	Sega	价格未定

©1996 JFA© 2001 KFA adidas,the adidas logo,FEVERNOVA,the trigon logo and the 3-stripes nark are registered trade marks which are owened by the adidas-Salomon Group,used with permission.the used of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and is member associations.Milan's trademarks, name and logo appear under license from Milan A.C. S.p.A Offical product manufactured and distributed by KONAMI under license granted by Roma International Football Service S.r.l. Produced under the license from Lazio Societa Sportiva S.p.A Parma Logo are trademarks of Parma Associazione Calcio S.p.A.© 2003 KONAMI &Konami Computer Entertainment Tokyo.©重野秀一／讲谈社 ©SEGA ROSSO/SEGA,2003 All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved.© 2003 GENKI © 2003 KOEI Co.,Ltd. ©1987-2003 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC.All rights reserved. ©CAPCOM CO.,LTD.2003 ALL RIGHTS RESERVED.

TOP 10 游戏龙虎榜

投票方式

在这个栏目中我们可以看到香港最新的读者投票选出的人气榜，同时还会有近两周的日本游戏与主机销量榜以供参考。

这次的香港劲GAME人气榜TOP10的前三名都由刚在11月27日推出的游戏获得，《零 红之蝶》能够超过《SD GUNDAM G-GENERATION ADVANCE》获得榜首倒是有些出人意料。而日本方面，《史莱姆森林DRAGON QUEST 冲击尾巴团》像预料那样登上第一名，但是仅仅6万多的销量却无法让人满意，差点就被发售第二周的《MARIO KART DOUBLE DASH！！》追上……

读者票数截至12月4日

劲GAME人气榜 TOP 10

上星期有大量新作推出，当中总共有四个新作上榜，包括取得榜首位置的《零.红之蝶》，第二位由《SD高达G-GEN A》取得，《无赖传》则再度上升至第3位，此外还有《恶魔城》及《R赛车》上榜。

NO.1 零 红之蝶

PS2/TECMO /11月27日/AVG/6800日元

前回新 本 412 412 累

NO.2 SD GUNDAM G-GENERATION ADVANCE

GBA/BANDAI/11月27日/SRPG/ 5800日元

前回新 本 385 385 累

NO.3 鬼武者 无赖传

PS2/CAPCOM/11月27日/ACT/1~4人玩/6800日元

前回7 本 336 653 累

NO.4 SIREN

PS2/SCEJ/11月6日/AVG/5800日元

前回1 本 310 1389 累

NO.5 R : Racing Evolution

PS2/GC/XBOX/NAMCO/11月27日/RAC/1~2人玩/6800日元

前回新 本 283 283 累

名次	前回	游戏	资料	本	累
NO.6	新	CASTLEVANIA	PS2/KONAMI/11月27日/AVG/1人玩/6980日	254	254
NO.7	2	PROJECT GOTHAM RACING 2	XBOX/Microsoft/RAC/发售中/1~4人玩/$299	217	835
NO.8	3	超级机械人大战 SCRAMBLE COMMANDER	PS2/BANPRESTO/11月6日/SLG/7800日元	187	1224
NO.9	5	机动战士Z GUNDAM 幽谷VS泰坦斯	AC/CAPCOM/9月19日/ACT/6~10元局	146	2706
NO.10	8	WINNING ELEVEN 7	PS2/KONAMI/8月7日/SPT/6800日元	120	5734

上周日本销量榜 TOP 10

本星期有多个新作登上日本销量榜，最受欢迎的正是GC的《玛利奥赛车》，一周销量接近18万。而第二位及第三位都是在香港大受欢迎的作品《机战SC》及《SIREN》，分别有8万多及4万多的总销量。

NO.1 MARIOKART DOUBLE DASH!!

GC/任天堂/11月7日/RAC/6800日元

前回新 本 179230 179230 累

名次	前回	游戏	资料	本	累
NO.2	新	机战 SCRAMBLE COMMANDER	PS2/BANPREST/11月6日/SLG/7800日元	86343	86343
NO.3	新	SIREN	PS2/SCEI/11月6日/AVG/5800日元	47601	47601
NO.4	1	太鼓之达人 三代目	PS2/NAMCO/10月30日/ETC/4500日元	35470	89465
NO.5	2	NARUTO~狐忍~Narutimate Hero	PS2/BANDAI/10月23日/FTG/6800日元	24306	189059
NO.6	3	集合吧！MADE IN WARIO	GC/任天堂/10月17日/ETC/3800日元	23388	212242
NO.7	新	山佐DigiWorld SP NEO MAGIC PALASR XX	PS2/YAMASA/11月6日/AVG/4800日圓	18635	18635
NO.8	4	花火百景	PS2/日本AUMSEMENT放送/10月30日/ETC/4800日元	13120	46048
NO.9	10	grand theft auto III	PS2/Take Two/9月25日/ACT/6800日元	13043	270898
NO.10	11	真·三国无双3 猛将传	PS2/KOEI/9月25日/ACT/4280日元	12513	451292

本周日本销量榜 TOP 10

只是《DQ》有关的游戏，在日本都可以得到极高的销量，而《史莱姆DQ》再次证实了这个道理。除此作之外，新上榜的还有《BUSIN 0》、《NBA LIVE 04》及《PRIDE GP 2003》等等，但仍算得上是大作，因此销量仅一般而已。

NO.1 史莱姆森林DRAGON QUEST 冲击尾巴团

GBA/SQUARE ENIX/11月14日/AVG/5800日元

前回新 本 67797 67797 累

名次	前回	游戏	资料	本	累
NO.2	1	MARIOKART DOUBLE DASH!!	GC/任天堂/11月7日/RAC/6800日元	67662	246892
NO.3	3	SIREN	PS2/SCEI/11月6日/AVG/5800日元	34457	82058
NO.4	新	BUSIN 0 Wizadry Alternative NEO	PS2/ATLUS/11月13日/RPG/6800日元	32797	32797
NO.5	4	太鼓之达人三代目	PS2/NAMCO/10月30日/ETC/4500日元	29620	119085
NO.6	2	机战 SCRAMBLE COMMANDER	PS2/BANPREST/11月6日/SLG/7800日元	19148	105491
NO.7	新	NBA LIVE 2004	PS2/Electronic Arts/11月13日/SPT6800日元	17838	17838
NO.8	新	SISTER PRINCESS 2 PREMIUM FAN DISC	PS2/Media Works/11月13日/SLG/5800日元	15707	15701
NO.9	新	PRIDE GP 2003	PS2/CAPCOM/11月13日/FTG/6800日元	14799	14799
NO.10	5	NARUTO~狐忍~Narutimate Hero	PS2/BANDAI/10月23日/FTG/6800日元	14128	203187

日本主机销量榜

由于PS2公布减价，再加上大量新作在11月底推出，一时间将低迷了一段时间的PS2销量拉高，而且一下跃升至突破5万的销量，与此同时，GC的销量也平稳地取得超过2万的数字，对任天堂来说绝对是一件喜事。

《Z GUNDAM》脱颖而出

刚踏入12月的圣诞节前期，一堆大作便抢先推出。光是这个星期就有《Z GUNDAM》、《GT4 Prologue》和《Kunoichi 忍》这三款大作了，其中最好卖的就是《Z GUNDAM》。可能是因为该作的街机版非常受欢迎，因此移植到家用机上也特别受欢迎。现在批发商那里已经开始缺货，价钱也开始慢慢上升，大概在四百三十港币左右，想买的就要赶快咯！还有，如果买行货的玩家记得拿附送的海报。

四百多送海报，还算划得来！

《GT4 Prologue》被误会是测试版

另一款卖得不错的游戏当然就是《GT4 Prologue》啦！很多玩家以为这款游戏只是正式版《GT4》的测试版，在这里要声明一下，虽然这个游戏的确是与正式版有所不同的，但本作更强调“练习模式”，而且里面也有5条赛道和50多辆车，一点也不会有单调的感觉。最重要的是正式版要到明年的暑假才推出，先买一个回去练习不是更好吗？至少价钱够便宜嘛！

虽然只是序章版，但内容也蛮丰富的呢！

商家大炒《假面超人》送的手表

这个星期有不少好游戏发售，就拿《假面超人》来说吧！虽然这个游戏的评价很一般，但挂着《假面超人》的头号确实也吸引了不少人前往购买。此外，游戏首批货附送的手表也被炒得非常厉害，游戏+手表平均卖五百港币左右，就算只是单买那只手表也要近一百港币才能成交。只可惜这款游戏的水货和行货的价格相差不大，因此想要这只表的玩家就只好出出血了。

写麻鲁，梳嫁！这次该到我们出场了吧！

《零 红蝶》数量有限！

断货在即！

除了《假面超人》外，《零 红之蝶》也是本周的大热门之一，销量与前段时间的《SIREN》不相伯仲。这也证明了最近的恐怖游戏的受欢迎程度大增。虽然两款游戏的玩法各异，但凝造的气氛都同样出色。这款游戏的行货版才卖3百多港币，现在就快断货了，想买的话就要赶快入手咯！要不然在以后可能会升到4百多港币。

原来帮鬼拍照是那么好玩的

Xbox LIVE再度延期

因为在日本那边严重缺货，原本在12月2日就应该到货的Xbox LIVE要延到12月4日才能到货。但前两天又说12月4日可能也来不及，要再拖延到12月6日。希望这次不要再放鸽子了！要不真的不知道要等到什么时候去了……

Xbox LIVE货少，“瞬间即逝”

经过“漫长”的等待，12月6日终于有一批Xbox LIVE到货了！不过数量实在是少得可怜，连影都没有看到就卖光了…… 据说是因为日本方面的耳机根本就来不及生产，所以下一批货估计要等一段时间。没有买到的话也非常合情合理。

Z高达版PS2 12月5日到港

本来应该与游戏同时推出的“百式金色套装PS2”由于行货的数量太少，只好靠“水货运输员”去日本的游戏店买回来。因此这个套装估计要到12月5日才有货，而且价格也肯定不会便宜。现在市面上的价钱已经开到三千港币以上了，看来还会有提升的趋势。

两大恐怖游戏同时缺货

现在的游戏厂商喜欢随大势出游戏，比如说最近流行赛车游戏，就一口气出了3至4款那么多。前一段时期流行恐怖游戏，又同时出现了《零 红之蝶》和《SIREN》两款。不过现在这两款游戏已经开始缺货了，价格也上升到四百多港币，卖光了估计也不会再进货，而且再进货也不会便宜，要买的话现在还有机会哦！

天寒地冻玩恐怖游戏，真是气氛十足！

《SD GUNDAM》初回限定版CD热卖！

本周GBA游戏方面最抢手的莫过于《SD GUNDAM》，第一批货还附送一张CD。不过由于GBA的盗版卡带泛滥，代理的商家不多，因此只卖了两三天就缺货了。现在在市面上购买游戏+CD要四百多港币，就算只买一个游戏也要三百八十港币，而且代理只会入一批货，不买的话就只有买昂贵的水货了。

一款游戏中可以驾驶那么多高达，就算要三百多也划算啦！

红色彗星版GBA SP“先声夺人”

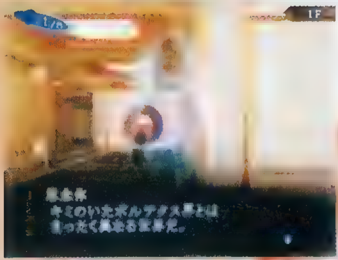
前段时间传闻《SD GUNDAM》+限定版GBA SP会炒上两千港币，结果玩家们都嫌贵不敢购买。幸好套装到货后发现价钱比预期中便宜，大概只卖一千九百港币左右，因此玩家们也开始动心了。但毕竟货源不多，看来也不会再跌价，是高达FANS的话可以考虑一下哦！

数量有限，欲购从速！

今年2月推出的"《真·女神转生》系列"最新作《III》，将会在即将来临的一月末发售的改良版中，加入全新的故事、迷宫和其他新元素。本期将会为各位介绍新的异世界内出现的新种族魔人和故事。

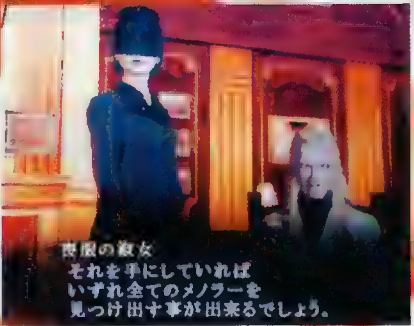
真·女神転生III NOCTURNE マニアクス

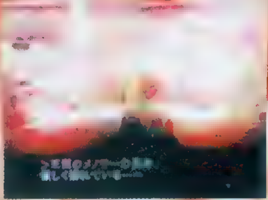
新创世故事背后的亚玛拿深界



由某人为使世界再生而一手引发的"东京受胎"，使东京变成了存在着传说中的恶魔与混沌的异世界"VORTEX界"。异变中得到恶魔力量的主角，在神秘的空间中遇上一名坐着轮椅的老人，而这名老人就是来自另一个异世界"亚玛拿深界"的人。

从老人身旁的妇人口中，主角终于知道包括"VORTEX界"以内所有事件的真相，同时为主角指引了新的道路。原来老人是为了借助主角的恶魔力量，从突然出现的魔人手上夺回制御亚玛拿深界的流脉，被称为"命之灯"——影响着整个世界变动的神圣烛台而出现的。



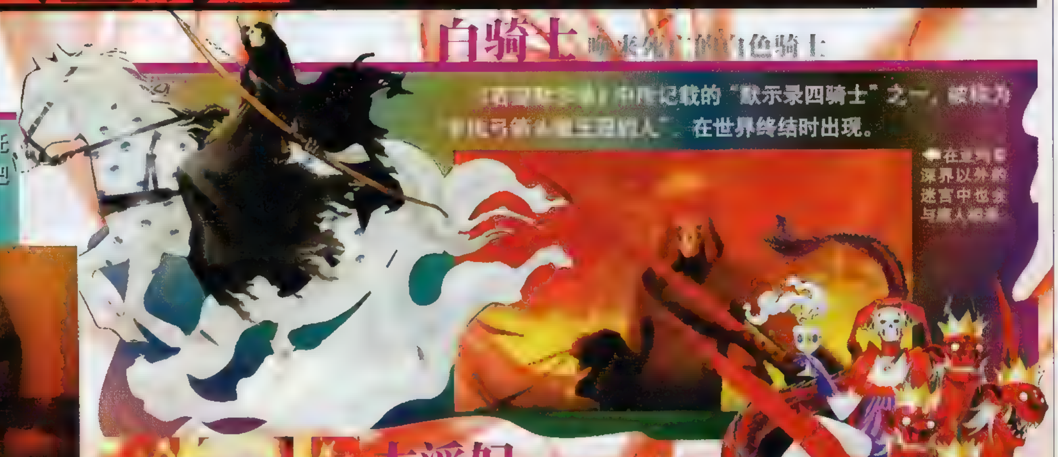


从老人口中得知"烛台的拥有者会互相吸引"的主角，接过老人手上的烛台后，也就表示着将要与新的敌人"魔人"战斗的命运。

突然出现的魔人，搜集烛台到底为了什么原因？虽然主角对此毫不知情，不过只要一日持有烛台，就会一直过着被魔人袭击的生活。除了魔人以外，成为恶魔的主角，更要面对专门对付恶魔的"恶魔猎人"。

新种族魔人登场！

在主角接受神秘老人提出夺回圣烛台的要求后，开始出现的新种族，各自拥有强烈的意志和力量，为了抢夺烛台而向主角作出攻击。



白骑士 [illegible]色骑士

[illegible]记载的"默示录四骑士"之一，[illegible]在世界终结时出现。

在[illegible]深界以外的迷宫中也[illegible]与魔人[illegible]

但丁 搜集烛台的恶魔猎人

与主角一样，受到神秘老人的委托而开始搜集烛台的恶魔猎人。手持两把手枪和爱剑，在主角之前出现。

与主角对立的但丁说出令人意外的友善的对白，难道二人也会有共同作战的机会？

大淫妇 血色死亡[illegible]征

[illegible]

[illegible]为题材，因此[illegible]的人物不少[illegible]

不但女帝本身厉害，他座下的魔兽实力[illegible]不[illegible]忽视。

神秘的门

在亚玛拿深界中，将会出现《真·女神转生III》中所没出现的门。这种突然出现在主角面前的门，看来似乎在以往的系列中出现过，与会根据"属性"而开启的门相似。主角的属性到怎样才能改变呢？

新增元素

在新增的亚玛拿深界内，将会加入多种"《真·女神转生》系列"的经典元素，当中包括全新的迷你游戏以及特殊的门。

迷你游戏？！

在亚玛拿深界各层间移动时，玩者必需经过被称为"转移空间"的场所。在转移的过程中，玩者可以收集在空中悬浮的金钱。

ATLUS 2003,2004 DANTE from Devil May Cry2:© CAPCOM CO.,LTD.2003 ALL RIGHTS RESERVED.

新作狙击

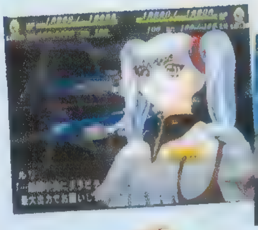
●ATLUS ●2004年1月29日●RPG ●1人玩●DVD-ROM
●记忆容量未定●5800日元●http://www.atlus.co.jp/

真·女神转生III NOCTURNE MANIACS
Text: 义经 Design: SL

期望之PS2版《机战》最新作！正式公开！

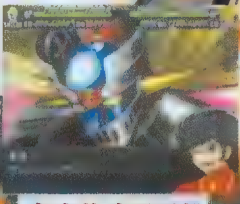
超级机器人大战MX

超人气作品“《机战》系列”又有新作推出。虽然自03年1月至12月为止此系列已经推出过四个作品，但相信Fans们仍意犹未尽。本作《机战MX》将在明年的3月推出，而登场的作品也大为增加，当中包括部份曾经在手掌机上出现的作品。故事方面将会重新企划，加上游戏系统增强，相信喜欢《机战》的朋友不容错过。



动作相当细致的CUT-IN画面！

继《机战SC》之后《新世纪EVANGELION》继续登场！



各个战斗画面都会大幅度强化！

●BANPRESTO●2004年3月●SRPG●1人玩●DVD-ROM
●记忆位未定●价格未定●http://www.banpresto.co.jp/

『机战MX』登场作品一览

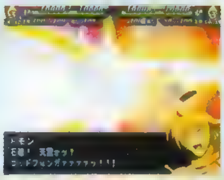
以下是在本作中登场的作品一览表，本次新加入的作品包括《冥王计划》及《Rahxephon》。而曾经在手掌机登场的《GEAR战士 电童》、《机甲战记 龙威》及《剧场版 机动战舰NADESICO》等也都会在游戏中参战！

★冥王计划	●机动武斗传G GUNDAM
●天威勇士 古罗洛斯之大反击	●魔神Z
●新世纪EVANGELION	●大魔神
●THE END OF EVANGELION	●剧场版魔神Z
●GEAR战士 电童	●盖塔
●机动战舰NADESICO	●盖塔G
●剧场版 机动战舰NADESICO	●UFO大魔神
●机甲战记 龙威	★Rahxephon
●机动战士Z GUNDAM	●斗将大武士
●机动战士GUNDAM ZZ	●勇者雷登
●机动战士GUNDAM 逆袭的夏亚	★为新加入的作品

角色的CUT-IN强化

除了机体及驾驶员使出招式时的CUT-IN画面外，在战斗画面中驾驶员更会在原本机体出招时CUT入，占上大半个画面，令气势更强劲！如图中多蒙使出“石破天惊拳”的时候，就会出现他那充满迫力的CUT-IN画面。

多蒙的拳心放射出金光！
石破天惊拳即将出现！



在击中敌人的画面中，多蒙的CUT-IN相当具有气势！

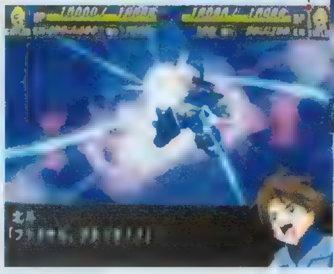
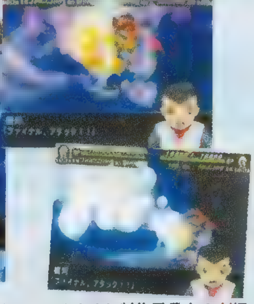
多姿多彩的CUT-IN画面

《机战》系列中，当在战斗时使出绝招，就会出现的动画式CUT-IN画面，这也相信是大多数Fans最注目的部份。而《机战MX》中，CUT-IN画面的数目大幅增加，令到战斗的迫力大幅提升。

同一招式有不同的CUT-IN

在《GEAR战士 电童》中，他们的Final Attack，虽然是同一招式，但在动画内却有不同的姿势，在游戏中将会全部收录他们的不同姿势，务求忠于原著出现！

Final Attack发动！

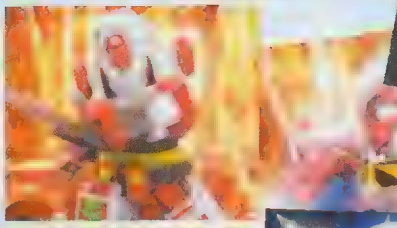
动画版的招式将会一一登场！

超级机械人大战MX
Text：抽部 Design：Kennie

©苇プロ ©GAINAX/PROJECT EVA・テレビ东京 ©1997 GAINAX/EVA制作委员会 ©サンライズ テレビ东京 ©ジーベック/ナデシコ制作委员会 ©ジーベック/1998 NADESICO制作委员会 ©创通

大迫力的开场画面公开！

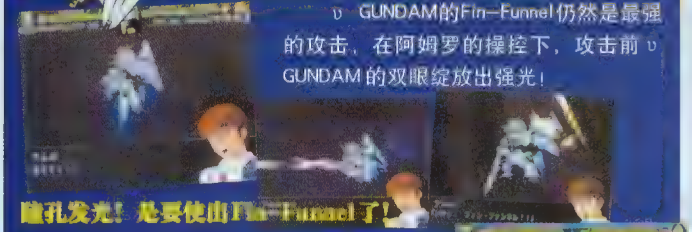
在本作中登场的大部份主要机体，都收录在游戏的开场画面之中，给人全新感觉，各机械人大活跃的物语即将公开！



华丽的战斗画面！

上面介绍了CUT－IN画面的进化，而下文将会一举公开各机体的战斗画面！在本次《机战MX》中将会公布9个作品强化的战斗画面。

υGUNDAM的Fin－Funnel仍然是最强的攻击，在阿姆罗的操控下，攻击前υGUNDAM的双眼绽放出强光！


瞳孔发光！是要使用Fin－Funnel了！

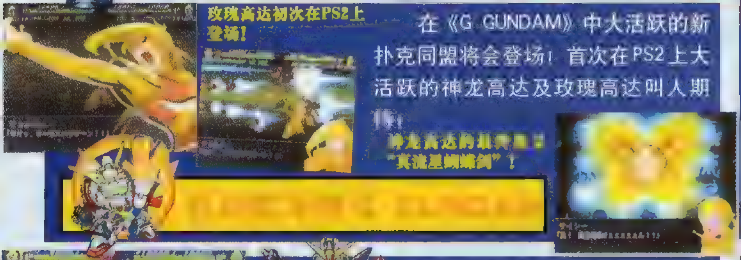
EVA初号机经常使用的高振动粒子刀将敌人击溃！对付不同的敌人，匕首会发出不同颜色的闪光！

真嗣所使用的匕首，相同招式却产生不同的效果！

不断转动手臂然后射出飞拳的“大车轮飞拳”正是魔神Z的必杀技，在本作中将会大幅进化！

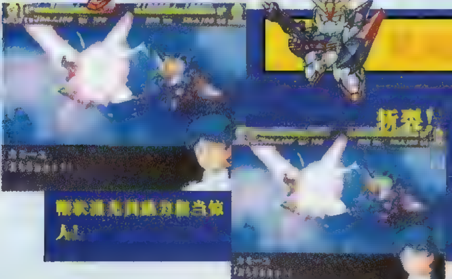
铁也登场！

在《G GUNDAM》中大活跃的新扑克同盟将会登场！首次在PS2上大活跃的神龙高达及玫瑰高达叫人期待！


玫瑰高达初次在PS2上登场！

“真流星蝴蝶剑”！

除了“WAVERAIDER突击”的绝招之外，卡缪更可以使激光剑伸长成为鞭状，形成纵横无尽的斩裂攻击！


斩裂！

电童首次在PS2上登场，其擅长空手格斗技，将会在游戏中再现！

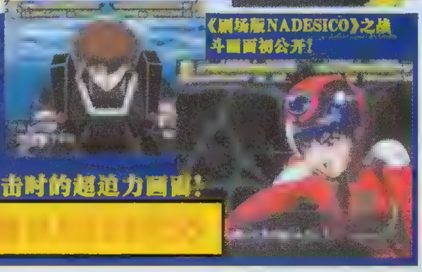
相当流畅的攻击“疾风！三连击！”

烈风正拳突的战斗画面！

大武士之必杀技“烈风正拳突”，当一矢使出时都会有不同的战斗画面出现！

盖塔G的必杀技“Getter Beam”及“Shine Spark”仍会在超级系机体中起着重要的作用！

连同《剧场版 机动战舰NADESICO》一同登场，多姿多彩的CUT-IN画面，出击时相当有速度感！


《剧场版NADESICO》之战斗画面初公开！

良子出击时的超迫力画面！

●BANPRESTO●2004年3月●SRPG●1人玩●DVD-ROM
●记忆位未定●价格未定●http://www.banpresto.co.jp/

超级机械人大战MX
Text：猫部 Design：Kennie

●SQUARE ENIX●12月18日●SRPG●1人玩●DVD-ROM●使用容量未定●6800日元●http://www.square-enix.co.p/fm/

FRONT MISSION 4

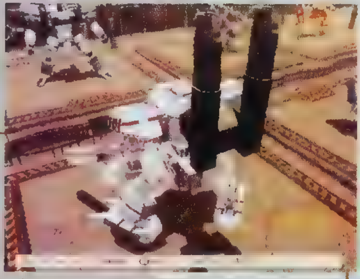
フロントミッション フォース

《FRONT MISSION 4》以第一集的六年后为舞台，收录了两个分别以艾露沙和达尼路角度进行的剧本。今期介绍WANZER（游戏中机械人的统称）的各种BACKPACK，公开U.S.N.军的新角色及DURANDAL部队的通讯系统。

新角色、新装备、通讯系统情报公开！

根据战况使用各种BACKPACK

BACKPACK是WANZER背负的装备，游戏中设有背囊、修理装置、探测器等各种BACKPACK，根据战况装上适合的BACKPACK，会对战斗更加有利。



◆背囊

背囊的实用性很高，可针对各种战术，放置适合的道具在背囊中。

◆JETPACK

提升跳跃力的BACKPACK，在地图上使用，可穿越高低差较大的地型。

◆修理装置

修理装置可回复各PARTS的HP，但限制了移动距离及不能存放道具。

◆探测器

队中有机体装备了探测器，即使敌人在射程以外，也能够放飞弹攻击他。

◆TURBO

大幅增加出力的BACKPACK，使机体可装备更重的PARTS和武器。

◆EPM

装备了EPM的机体。

装备了EPM的机体，可放出电磁波攻击，使敌人陷入不良状态。而不同性能的EPM，会对敌人造成各种不良状态。

令敌人的移动力减半！

在战斗中发动电磁波攻击

U.S.N.陆军第332机动部队

U.S.N突然发表独立宣言，将国内的VENEZUELA州封锁起来。达尼路所属的第332机动部队被派往VENEZUELA州，原本是负责让事件平息下来，但在那里遭遇输送机坠落事故，自此改变了第332机动部队的命运。

达尼路 正义感强烈的军曹，过去曾经与上官对立，他的行为扭曲了军队的纪律。

BRIZIA L U.S.N.的主力WANZER，由FROST制作的BRIZIA系列机体之一，L型是经过轻量化，提升了机动力的型号。

GIZA 经过特殊处理的实用机体，虽缺乏机动力和耐久力，不过可根据战况作为突击机或修理机使用。

列基斯 U.S.N.军的伍长，性格开朗，官阶上是达尼路的部下，不过他们的信赖关系可以用亲友来形容。

切尔夫 年仅24岁的U.S.N.上等兵，同伴之中年纪最小，偶尔会做出轻率鲁莽的行为。

LEXIS 擅长用射击武器的狙击型WANZER，LEXIS的手腕稳定性高，能提升狙击的精密度。

通讯BACKPACK

艾露沙所属部队DURANDAL的机体可使用一种通讯BACKPACK，联络我方的输送机进行爆击、补给或防御三种支援行动。现在介绍补给和爆击的过程。

◆爆击

联络输送机在地图上指定地点进行爆击空袭，事先将大量敌机体引到爆击位置，可以一次重创敌军。

请求进行爆击空袭，并设定爆击位置。

轰炸机来了。

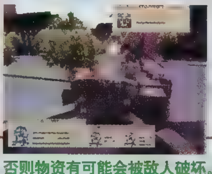
爆击开始BOMB！

◆补给

我方机体要求输送机前来投下弹药货柜，输送机会在回合结束后到达现场。

设定补给物资的投下位置。

输送机投下补给物资，马上派机体去回收物资。



否则物资有可能会被敌人破坏。

FRONT MISSION 4
Text: 风之使者 Design: SL

FRONT MISSION 4
フロントミッション フォース

早前介绍过各大势力的驾驶员及机体情报，还有各种BACKPACK的特性。今期首次披露技能系统以及新势力"公正VENEZUELA"的成员资料，马上看清楚《FRONT MISSION 4 (FM4)》的技能系统是怎样吧！

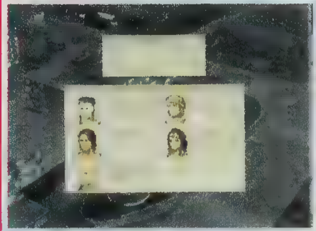
驾驶员技能系统详细公开！

学习技能

每集《FM》的取胜关键都离不开育成角色，正确地育成出强力驾驶员，战斗便会愈打愈轻松。现在介绍《FM4》取得驾驶员技能的过程，首先透过战斗获得EP值，利用EP值取得及购买技能，再把技能装备到驾驶员身上使用。

第一步：获得EP

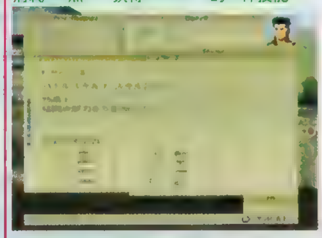
在战斗中获胜，完成任务之后，会因应各驾驶员在战斗中的贡献，决定可获得多少EP值。


过关后确认获得的EP值

第二步：使用EP获得技能

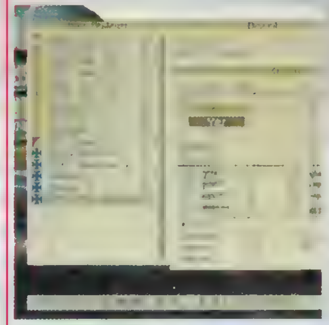
消耗EP值来换取技能，技能本身设有级别（RANK），初期只能够换取低级别的技能。

消耗[illegible]点EP获得RANK 4的6种技能


确认技能效果及对应的武器

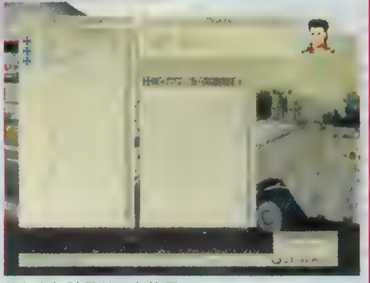
第三步：购买技能

获得技能后，还需要再消耗EP"购买"技能，将技能量产化。


购买已获得的技能

第四步：装备技能

把购入的技能装备到驾驶员身上，便可发挥技能的效果。注意，每种技能都设有技能容量，驾驶员设有技能空间(SKILL SLOT)，必需有足够空间才可装备技能。

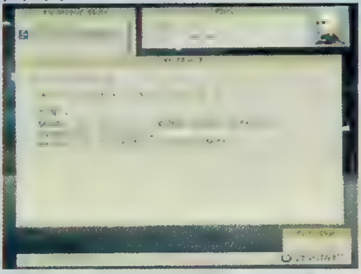

装备上驾驶员就可以使用

技能种类

技能大致上分为三类，分别是自动技能(AUTO SKILL)、战斗技能（BATTLE SKILL）和指令技能(COMMAND SKILL)，现在介绍各种技能效果。

◆自动技能 AUTO SKILL

装备了自动技能，便会自动发挥其效用。以技能"HIT PLUS"为例，装备了这项技能，攻击时便会自动提升同伴的命中率。


AUTO SKILL是很方便的技能

◆指令技能 COMMAND SKILL

对应特定武器，由玩家手动使用的攻击技能。以"SNIPE"技能为例，玩家可命令机体狙击敌机的指定部位，选择攻击本体、左右腕或脚部，而攻击距离和高低差均会影响命中率。

↑下命令狙击敌机的L-ARM（左腕）

↑在大厦上摆出狙击姿势，瞄准敌机左腕

←发射！敌机左腕扣了247点HP啊！

◆战斗技能 BATTLE SKILL

以一定机率发动强力攻击的技能。例如格斗技能"BLAST STRIKE"，这招可将敌人击倒在地上，使其不能作出反击行动。

发动BLAST STRIKE

击中敌人

敌人倒在地上，动弹不得

公正 VENEZUELA

在VENEZUELA洲反对U.S.N.独立而组成的革命军。

路尔斯 ▶
公正VENEZUELA的指挥官，为人正直，充满正义感。

◀ HUSKY MK.V
由SENDER开发的高机动力WANZER，而SENDER就是开发出第一部WANZER的公司。

◀ 伊莉娜
公正VENEZUELA的成员，也是路尔斯的恋人。与路尔斯一样坚持着正义和诚实，在某些情况下，她会露出柔弱的一面。

CALM 200 ▶
机动力比HUSKY差，胜在装甲厚和负载能力高。可进行格斗战或使用重火力武器作支援。

●SQUARE ENIX●12月18日●SRPG●1人玩●DVD-ROM
●使用容量未定●6800日元●http://www.square-enix.co.jp/fm/

FRONT MISSION 4
Text：风之使者 Design：SL

©2003 SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN:YUSUKE NAORA

SPY FICTION

运用近未来的各种装备突入敌基地收集各类情报的动作游戏《SPY FICTION》，本次为各位介绍游戏中出现的各种装备，此外讲解本作另一个重要元素——“警戒状态”，以及阐述重点“变装”的各种用途。

●ACCESS GAMES●2003年12月25日●AVG●1人玩●DVD-ROM
●记忆容量330KB以上●6800日元●http://www.accessgames.co.jp/

注意警戒状态 小心潜入敌地

在《SPY FICTION》的游戏中，总共设有四个不同的警戒状态，分别是“SAFETY”、“CAUTION”、“DANGER”和“SEARCH”四种。在不同的状态下，敌人的行动也会有所分别，以下将为各位详细说明。

SAFETY

敌方并未做出任何警戒的状态。只要主角变装以后，即使做出怪异的举动，一般也不会被人看穿。不过一旦被敌人发现主角身上藏有类似武器的物体时，又或者用武器指着敌人，就会马上被判断为侵入者。

CAUTION

敌方对入侵者做出警戒的状态。变装后过分突出，又或过分怪异，就会被敌方怀疑是入侵者。这时必需以四周的障碍物和墙壁作掩护前进，如被敌人阻挡着路，必要时也需要绕到他的后方，将他弄晕。

DANGER

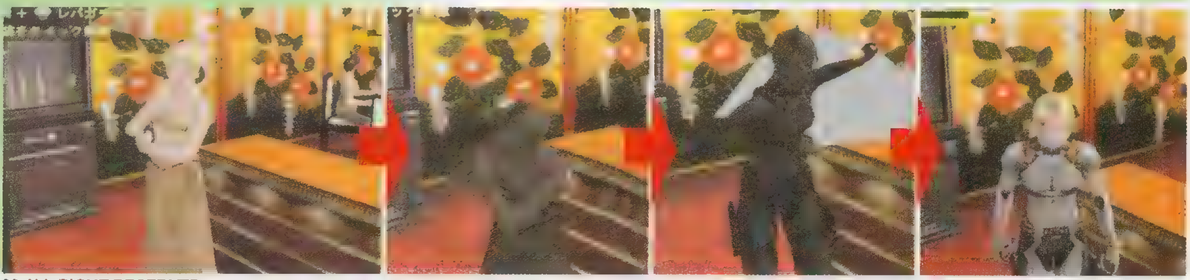
主角被敌人发现并认定为入侵者的状态。敌人的数量会马上大幅增加，一旦发现主角就会马上包围过来。玩者必需先将附近的敌人全部击倒，然后找寻可以躲藏的地方，避过敌方增援部队的耳目。

SEARCH

在“DANGER”状态时，避过敌人的视线躲起后的状态。这时敌方角色会全力搜索主角的位置，为了不被敌方发现切勿作出奇怪的举动。而在“SEARCH”中，画面右方会出现搜索的进度计，当进度到达100%后，就会回复到“CAUTION”状态。

紧急变装解除！

游戏中部分变装的造型，设有各种不同的行动限制，当面前突然出现敌人时，如不立即解除变装就会失去还击的能力。幸好本作设有紧急解除变装的功能，只要按住L1后转动左ANALOG，就可以马上解除角色的变装，马上进入作战状态！



降低敌方的警戒级数！

本作其中一个最吸引之处，就是在“SAFETY”状态中，利用各种道具和变装技术，然而时常也会因为被敌方发现异常之处而变成“CAUTION”状态。游戏中的部分通道更会因此而不能打开，为了继续前进，必需使警戒级数回复到“SAFETY”状态。

这时就要依靠版图内的敌方设施“保安末端”了。只要找出“保安末端”，然后利用名为“SECURITY TAG”的道具，就可以让警戒级数回复到“SAFETY”的水平。为保安全起见，必须经常确认“保安末端”的所在。另外，“SECURITY TAG”只能在“CAUTION”状态时使用，当升级至“DANGER”或“SEARCH”状态以后，就不能发挥作用了。

利用变装深入敌方阵地！

在《SPY FICTION》中，只要利用其中一件装备“3DA照相机”将其他人物的相貌拍下，就可以变装成对方的模样。而变装成功后，更可以作出该装束特有的动作，借此掩人耳目。

虽然变装过后，敌人不会马上认出主角，然而只要玩者做出异常的举动，同样会惹来敌人的怀疑。当敌人发现主角行为可疑后，就会截住主角搜身。同时，主角的生命值也会随之而下降，当生命值耗尽，主角所用的造型，就会成为被追捕的目标，以后不能再度使用。而主角还必须马上变装成另一个模样，以避开敌人的追击。不过只要潜入保安系统，将追捕信号解除，变装的造型就可以再次使用。

作出可疑举动，随时会被敌人识破身分

Text：文缀 Design：SL

SPY FICTION

© ACCESS GAMES INC. 2003 ALL RIGHT RESERVED.

自《METAL GEAR》系列推出以后，以间谍世界为背景的游戏开始成为玩者的注意焦点，不少作品也随之而面世。本次为各位介绍的《SPY FICTION》就是这类的作品。

《SPY FICTION》故事背景

由民间组织秘密组成的非合法谍报机关“S.E.A.”，旗下云集了来自世界各地的间谍。当中大多都是没有国藉、没有过去、没有名字的人物。有时出现在旧苏联的化学兵器基地，有时出现在战火连绵的中东，还有时出现在充满不法份子的香港，他们均神出鬼没，行动中不留下任何痕迹。其中一个专门接手难度极高的任务，不惧任何危险的部队名为“PHANTOM”。其成员都是不惜牺牲一切，以完成指令为最优先考虑的专家级谍报人员。根据各种不同的场面，都能作出冷静的判断和准确的行动将问题迎刃而解。

BILLY BISHOP

特务部队“PHANTOM”的队长，单身潜入敌阵的专家。拥有强韧的身躯，充沛的体力，曾经多次突破各种难关。除此以外，还拥有变装易容的特技！除了女装以外，可以化身成任何不同身份的人物。

SHELLA CRAWFORD

“PHANTOM部队唯一的女性谍报员，曾投身法国的外藉佣兵部队。虽然是一名女性，但却拥有与BILLY匹敌的能力，但与BILLY相比，体能方面无疑较弱。不过就可以变装成任何角色，几乎全无限制。

利用天花板移动的必备配件 蜘蛛吊索

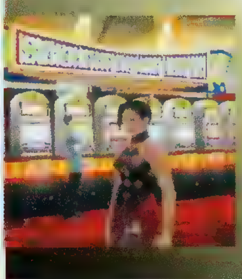
装备后只要按下X跳越，当跳跃高度最高时按下L1，就可以利用吊索让角色吊在半空。利用它从烟囱潜入敌阵，或在半空中移动，都是不可缺少的道具。而在角色静止时，更会自动发动光学迷彩功能，不让敌人发现其踪影，成功的话甚至可以避过敌人的耳目，从后将他们击倒。

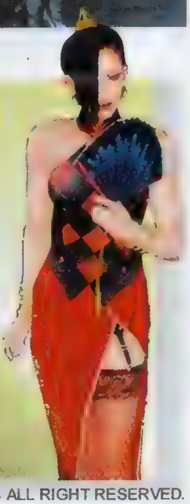
从上空潜入敌阵 悬空吊索

利用烟囱与绝壁的地形，以吊索从上空降下用的道具。即使吊在半空，主角也可以做出各种不同的动作，避过空中的机关，在布满红外线机关的陷井中，也可以顺利通过。更可以在悬空时，用武器对敌人做出各种攻击。

人物介绍

KELLY WONG

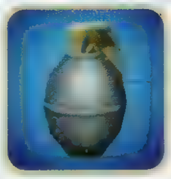




以27岁的年纪，就成为大型飞行赌船“米特普利斯”的拥有者。在不同领域的投资方面都相当成功，她是首屈一指的香港女性实业家。但其真实的身份是香港黑帮组织“青龙帮”的主要成员。

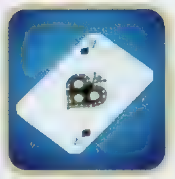
© ACCESS GAMES INC. 2003 ALL RIGHT RESERVED.

体型细小威力惊人 菠萝形手榴弹



拔去安全键投出后一定时间内就会发生爆炸的小型炸弹。游戏中，只要画面右上角显示出手榴弹的符号时，按下□然后放开，就可以投出手榴弹，甚至可将10多米外的敌人消灭。

一击必杀的暗杀兵器 扑克飞标



有如忍者手里剑一样的武器。即使被检查身上有没有武器时，也可以巧妙避过他人的耳目。游戏中，每次发出这种兵器，敌人也会马上死亡。使用方法与菠萝形手榴弹一样，而且在变装后也可以正常使用，有助于进行秘密调查。

著名特务的经典兵器 华达P99

电影《007》中，主角詹姆斯·邦德的心爱武器，德国制的手枪。枪身轻盈，易于携带，适合进行间谍活动。在本作中，还设有灭声器的装置。

夺去敌人的活动能力！ 剃须刀

表面上看起来只是一个普通的电动剃须刀，其实是为间谍活动专门改良的电池枪。接近敌人时直接接触对方后，就会自动放出强力的电流，另外也可以借助水的导电特性将对方击倒。使用次数虽然没有限制，但每次使用后都要进行充电是唯一的缺点。

准备变装的必备道具 3DA照相机

既可在游戏中以主观视点在远方观察敌人的行动，也可以采集目标的造型数据，以便进行变装的多功能照相机。如从目标的正面拍下对方的相片，不但可以模仿对方的服饰，甚至连相貌也可以模仿得一模一样，在敌阵中自由移动。

●ACCESS GAMES●2003年12月25日●AVG●1人玩●DVD-ROM
●记忆容量330KB以上●6800日元●http://www.accessgames.co.jp/

SPY FICTION
Text:文煜 Design:SL

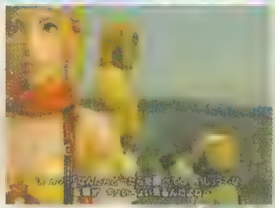
●SQUARE ●2004年2月19日 ●RPG ●1人玩 ●DVD-ROM ●记忆容量未定
●对应震动手制、5.1ch ●6800日元 ●http://www.square.co.jp/

最终幻想X-2 国际版+最终任务
Text·小也 Design·Kennie

《FF》版不可思议的迷宫登场！

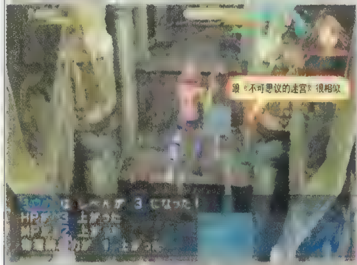
ファイナルファンタジーX-2
FINAL FANTASY X-2
INTERNATIONAL+LAST MISSION

把北美版 Remake 后再加以强化，重新推出的《INTERNATIONAL》版，正如以往介绍的那样，本次加入的游戏内容将会全面作强化。而以往介绍过的 LAST MISSION 最后迷宫，也终于明了当中的玩法，今期会为此作出详尽介绍。



LAST MISSION 画面公开

以外表怪异的建筑物“亚多诺克之塔”作为舞台的“LAST MISSION”，当中的内容采用跟本编完全不同的系统，是一个迷宫式探索形的 RPG 游戏来。如果大家有记性的话，看到画面后也应该知道这系统就是源于“《不可思议的迷宫》系列”，在这个变幻莫测的不可思议的迷宫内，要成功到达最上层完成任务绝非易事。



新追加的事件

在拥有《FFX-2》或《INTERNATIONAL》的完成游戏的记录的情况下，在进行“LAST MISSION”的途中，会加插有关三位女主角的特别片段，内容是讲述本编 ENDING 后三个月期间所发生的事，通过相互的倾谈把事情说出。而当成功到达塔顶之时，会把所有的谜都解开吗？

不一样的系统

由于迷宫是采取自动生成的模式，所以游戏系统也会跟本编的系统截然不同。在最初进入迷宫时，尤娜的等级会由 Lv1 重新计算，通过不断的打倒敌人来提升等级，而等级的能力值则是随机性增加，没有一个固定的标准。当然，由于每层的迷宫的构造、敌人出现数量和位置也尽不相同，可以预期每次挑战也会有不同的体验。

纯熟运用 CREATURE CREATION

在《INTERNATIONAL》版最初开始能使用的新要素“CREATURE CREATION”，是一个可在世界各地设下“捕获 POD”陷阱后，把该区域栖息的魔物捕捉的系统。在此过程中最多能育成8只魔物，还可以在战斗中召唤魔物来战斗。各魔物拥有各自的 RESULT PLATE，装备后用作增强能力。另外，RESULT PLATE 也追加了新的效果，对于如何育成出强力魔物有直接影响。

新改良的 Dress Up 系统

在《FFX-2》中采用了一个“DRESS UP”的转职系统，可以随时在街中或战斗时进行变身，转职成为攻击系的战士或回复系的白魔道士等。而在这个“LAST MISSION”中，“DRESS UP”系统也会被采用，而且当中的内容也会有一点变更，究竟是否像以往那样能随时作转职仍然是未知之数，但在画面的右上角存在一条能量计，相信这会跟此系统有一定关系。

超能力者使用的能力

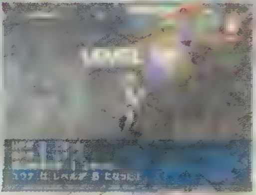
追加了两种“DRESS”的此作，其中一种已知道是超能力者，从以下两种专用的能力来看，大家可以看出这是什么职业吗？

空间转移

物质移动

会有这些元素吗？

众所周知《不可思议的迷宫》的系统是在迷宫中拾取有用的武具和道具，另外还有增加体力用的食物等。从画面上可以看到，尤娜是持着现行职业使用的武器，那就是说取得的道具部份可能有所变更。


要重新提升等级之外……物吗？

那些 NPC 也会成为同伴！？

在《FFX-2》中，以主角尤娜为核心组建了固定的队伍。而在此作中，除了魔物外还有其他 NPC 人物会成为同伴！例如海鸥团的各位成员等。除此之外，曾经以敌对身份出现的人物也会成为同伴，究竟是什么原因令他们协助尤娜呢？

© SQUARE ENIX CO.,LTD. ALL RIGHTS RESERVED. MAIN CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA ALTERNATE COSTUME DESIGN: TETSU TSUKAMOTO

未知生命体再临……

紅の海2 Crimson Sea

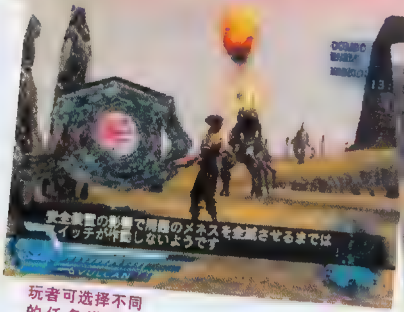
2002年12月在XBOX上发售的3D动作游戏《红之海》，现在终于宣布在PS2上推出续集，本次大家可以在新的平台上体验与无数外星生物战斗的盛况了！

战士，出击！

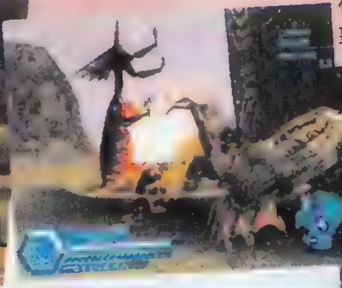
●KOEI ●预定2004年春季发售●ACT●1~2人玩●DVD-ROM
●未定●6800日元●http://www.koei.co.jp/●对应BB Unit(硬盘)、杜比Pro Logic II

谜之生命体群再度袭来

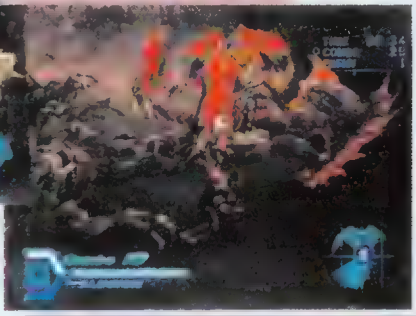
舞台是扩大到宇宙中的迪奥菲尔斯星系，由于神秘的生命体群“米纳斯”突然出现，把整个星系推向毁灭的深渊，而负责保护星系治安的IAG机构，只能在各个据点进行零星的抵抗，而且毫无效果，结果，IAG只能把希望寄托在战士翔的身上，但是由于“米纳斯”的数量实在太多，即使翔如何奋战，也未能把劣势改变过来，直至某一天，翔遇上了一个名叫菲妮的少女，她竟拥有对抗“米纳斯”力量，从此二人便并肩作战，到底菲妮背后隐藏着什么秘密？而“米纳斯”的目的又是什么？最终翔又能否成功把“米纳斯”驱逐，使迪奥菲尔斯星系恢复和平呢？



玩者可选择不同的任务进行挑战。



“米纳斯”汹涌而至，你能否把它们全数歼灭？



本次的武器更会因累积经验值而升级。

以两名主角来挑战不同的任务吧！

游戏时玩者可选择使用翔或菲妮，而在达成特定条件之后，还可随时转换使用的角色，挑战游戏中预备的60个不同任务。

任务内容包括歼灭敌人、夺取情报或救出要人等，十分多样化！

翔

前作中拯救了宇宙的主角，本次以雇佣兵的身分再次向神秘的敌人宣战，攻击力极强且充满炸裂感！

菲妮

也有部份任务是指定的角色才可参加的。

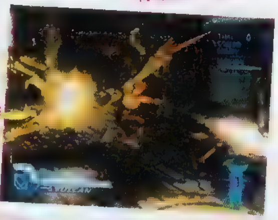
登场的另一名主角，拥有可克制“米纳斯”的生命波动，因而投身战场，凭着华丽而高速的动作杀败敌人。

攻击系统简介

本次游戏预备了多种不同的攻击方式，除了使用枪、剑和超能力3种基本攻击之外，还加入了可操纵时间和空间的特殊攻击，若能配合实际情况灵活使用的话，更可在一分钟内击倒数百头敌人，或是做出1000以上的Combo，比前作更为痛快！

凭借超强力攻击和特殊动作来脱险。

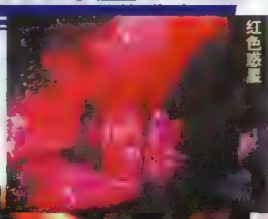
使用Time Extend的话，可令时间变慢，方便回避和攻击。



把通常攻击连接起来，便会成为特殊攻击Over Drive，可一口气击倒大批敌人。

部份游戏舞台介绍

游戏的舞台是存在着各种文明和生态系统的迪奥菲尔斯星系，因此玩者也会在不同的环境进行战斗，使游戏充满变化。

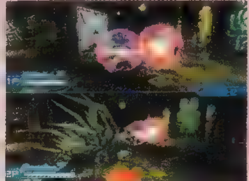


红色惑星

不断燃烧着的恒星亚捷达德

MUTI-PLAY MODE内容公开

游戏除了主要的一人用模式之外，还收录了可供2人同时游玩的模式，包括进行对战的对战模式、二人合作杀敌的协力模式，以及各自打倒敌人看谁先取得指定积分时竞技模式三种。



在二人模式中玩者会体验到截然不同的感觉。

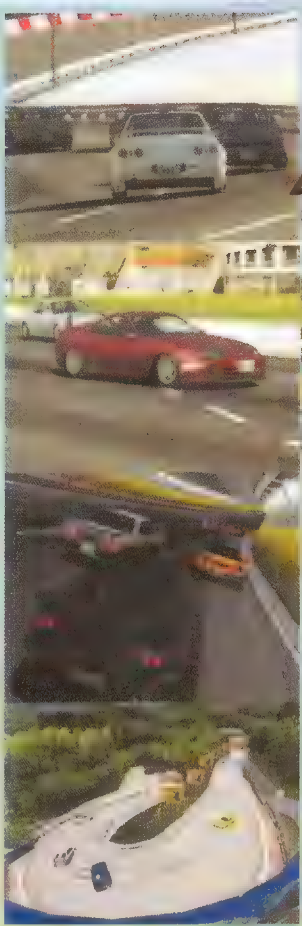
© 2004 KOEI Co.,Ltd.　（图为开发中画面）

Text: Dr. Game　Design: SL

红之海2

●TAITO ●预定12月发售●RAC ●1~2人玩●DVD-ROM ●未定
●6800日元(初回限定版7800日元)●http://www.taito.co.jp ●对应BB Unit

BATTLE GEAR 3
Text:Dr.Game Design: Kennie



BATTLE GEAR 3

本次介绍该游戏的主要模式和部份赛道，为大家带来Online模式的内容及新赛道等最新情报。

ONLINE MODE、新赛道、限定版内容全面公开！

打破街机与家用机界限的Online模式

在街机版中，使用网络钥匙的话便可享受到各种上网的乐趣，而PS2版也是一样，只要接驳了BB Unit或是Network Adapter，也可与世界各地玩者上载的Ghost Car进行比试，或参加各项网络中举行的大赛等，此外玩者也可利用PS2连接街机的服务器，把街机玩者的资料下载到游戏中。

在全国大赛中胜出的话，更可得到豪华的奖品。

与街机伺服器连线后，可随时下载Ghost Car资料进行对战。

参考其他玩者上载的成绩，可同时改善自己的技术。

PS2版新登场赛道介绍

游戏所收录的赛道数目非常丰富，除了街机版和“～Tuned”所追加的新赛道之外，也收录了多条PS2版原创的赛道，因此对于已熟悉了街机版的玩者来说，仍然有极大吸引力！

中级B

在街机版“～Tuned”新追加的赛道，现在成为中级赛道，该赛道的特色是同时包含了泥路和柏油路两种车道。

测试用赛

虽说是测试用赛道，但其结构跟正式比赛的赛道也不遑多让，由低速弯角至高速弯角均一应俱全，非常考验车手的技术。

街机版

根据不同的视点，看到的景色和比赛的感觉也各异。

漫天红霞加上遍地红叶，游戏画面有极浓厚的传统日本风格。

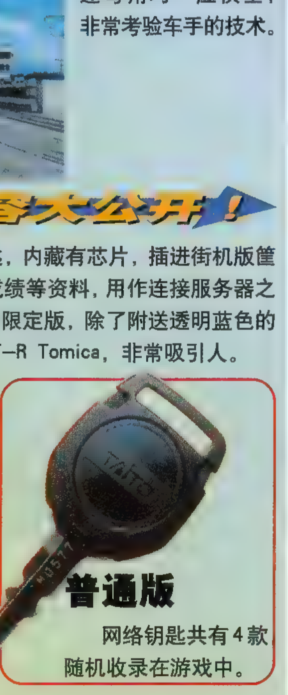
不仅有大自然环境中的赛道，也会有以大都市的舞台的赛道。

初回限定版内容大公开！

游戏会附送可在街机版使用的网络钥匙，内藏有芯片，插进街机版筐体的钥匙孔后，便会自动记录玩者的ID和成绩等资料，用作连接服务器之用。此外游戏也备有只生产10000套的初回限定版，除了附送透明蓝色的网络钥匙之外，更包括1部特别版的R34GT-R Tomica，非常吸引人。

初回限定版

喜欢收藏Tomica的朋友不容错过。



普通版

网络钥匙共有4款随机收录在游戏中。

© TAITO CORP.2002,2003

(图为开发中画面)

TAITO的招牌赛车游戏"《BATTLE GEAR》系列"的新作又来了！除了公开游戏中的各个模式外，还公布了3条最适合初玩者作为练习之用的赛道！

要比谁都快！永不落在人后！游戏全模式接触，比赛升级！

收录多个人气模式

PS2版不仅移植了街机版大获好评的TIME ATTACK和GHOST BATTLE模式，更追加了BATTLE GEAR及EVENT RACE等多个原创模式。此外，在街机版要额外付款才可玩到的MY GA-RAGE也可在PS2版中免费玩到！

游戏中一共收录了来自8间车厂的81款名车。

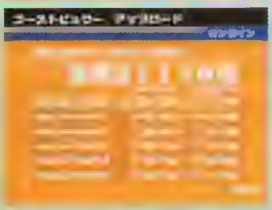
BATTLE GEAR

与对手进行1对1的比拼，一共分为A至D四个不同等级，胜出的话更可夺得对手所驾驶的车辆。

在车房中进行登记之后，便可自由选用所得的车辆。

TIME ATTACK

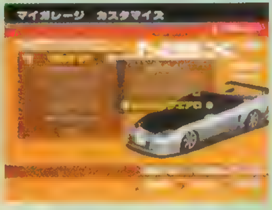
把自己的最佳成绩上载到游戏的网页上，此外也可下载其他玩者上载的GHOST DATA，模拟与他们进行对战。



跟其他玩者的成绩作一比较，便可知道自己的技术水平

MY GARAGE

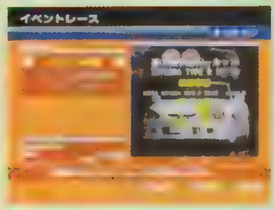
取得车辆之后，可以随意在这里进行改装，包括各种内部零件以及车身的各样装饰。



除了改装以外，也可在此获得[illegible]。

EVENT RACE

在网上举行的定期赛事，符合了特定的条件便可参加，跟世界各地的高手进行对战。



赛事形式包括以指定车厂或特定车款来比赛。

NORMAL RACE

在37款车辆和7条赛道中自由选择来比赛，赛道和车辆会随着玩者进行其他模式而增加。

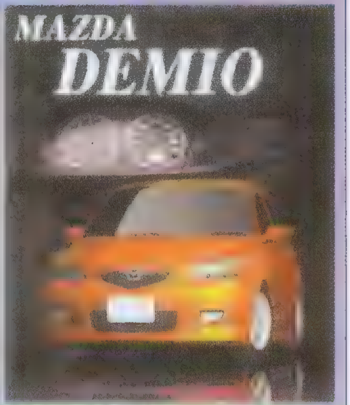
与多部车辆一同竞赛，感觉与BATTLE GEAR截然不同。

VS RACE

与其他玩者进行对战，可选择的车辆和赛道数目和NORMAL RACE相同。

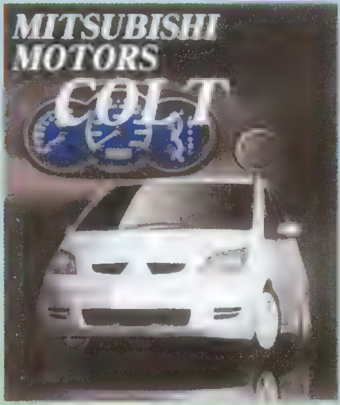
对战以横向分屏画面的形式进行。

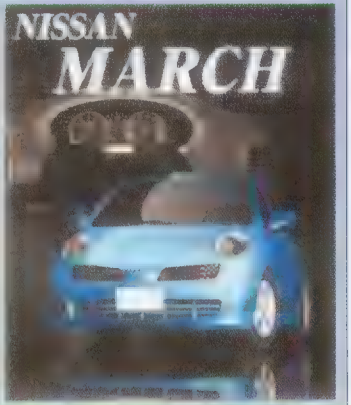
最新登场车辆介绍



首次在"BATTLE GEAR 3"登场的小型汽车，型号为FIT 1.5T S Package"，适合在高速赛道使用。

展现出了马自达DNA高运动性能的DEMIO，游戏中登场的是跑车款式。





符合严格欧洲基准的小型汽车，图中的是使用了跑车外型的Sport-X Ver..

游戏中采用的新型MARCH是安装了16寸铝质轮轴的14e跑车型号。

超初级～中级赛道大公开！

超初级赛道

在晚上的商业区作赛，感觉相当特别。

构造超简单的赛道，两旁摩天大厦林立，玩者更有机会看到烟花，最适合以速度为主的车辆行驶。

初级赛道

早晨的海边令人心旷神怡，是举行赛车的理想地点。

以沿岸的渡假区为背景，可看到路旁的酒店和商铺，弯角不多而且路面宽阔，初玩者也可放心地加速。

中级赛道

赛道的景色极美，但可别只顾欣赏而忘了比赛喔！

樱花和鸟居，充满日本传统特色的赛道，整体以直路和中高速弯角构成，当中还包括一个急弯。

●TAITO ●预定12月发售●RAC ●1~2人玩●DVD-ROM ●未定
●6800日元(初回限定版7800日元)●http://www.taito.co.jp ●对应BB Unit

BATTLE GEAR 3
Text:Dr.Game Design:Kennie

© TAITO CORP.2002.2003
(图为开发中画面)

●KOEI ●暂定2004年2月●ACT ●1-2人玩●DVD-ROM
●记忆容量未定●6800日元●http://www.koei.co.jp/

战国无双

Text：义绍 Design：SL

戦国無双

SENGOKU MUSOU

由KOEI推出的著名动作游戏《无双》系列，曾经传出种种传说的最新作终于揭开神秘的面纱！新一集的作品将会以日本战国为题材，名为《战国无双》，现时暂定在来年的2月推出。

首次登场的日本舞台

系列至今售出总数高达500万以上的《真・三国无双》系列，最新作《战国无双》的舞台将会由三国时代的中国，转移到战国时代的日本。系列一直以来和大量敌人交战的爽快感当然会继续保留到新作之上，除此以外，《战国无双》还会加入杀阵特写镜头，让游戏加入新的爽快感。除此以外，更不能缺少战国时代各地活跃的铁炮队和忍者，以及刀、手里剑、锁滢等等各具特色的武器等种种具有战国代表性的元素。《战国无双》的主要部分“故事模式”与以国为中心展开的《真・三国无双》故事有所不同，在游戏开始时，玩家可以选择任何一名武将，随着故事发展体会该角色的一生事迹！

开场动画公开

与《真・三国无双》系列同样，《战国无双》游戏开场的华丽CG动画当然也不能缺少。就让我们一同来欣赏战国武将们的英姿！

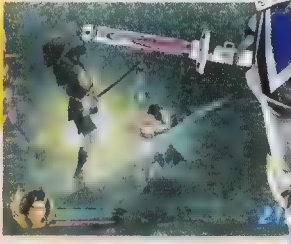
在《战国无双》中，真田幸村将会是游戏的主要角色。

发放战国色彩的人物

《战国无双》的舞台是群雄割据的时代。玩家将会扮演着史实中登场的武将、武士与忍者，投身于激烈的战斗之中。每名角色的故事，有着多个不同的分岐点，让玩家可以亲手创造出史实完全不同的新战国时代，迎接完全不同的结局。

冷静沉着的指挥官
明智光秀

仕奉织田信长，留下不少功绩。在本能寺之变中，将“第六天魔王”织田信长逼上绝路。以亲手统一天下为目的，然而在11日后，就被刺杀过世。



活在历史背后的忍之一族
服部半藏

隐居伊贺的忍者一族其中一人，18岁的时候已经拥有被称为“鬼半藏”的实力。被称为“德川十六将”之一，暗中支持着家康统一天下的大业。

战国第一的勇将
真田幸村

身历川中岛、长篠、关原、大阪冬之阵、夏之阵等等多场不同大战役。在战场上挥舞着长枪，使得四周的敌人不能接近。

美丽的神秘刺客
女忍者

《战国无双》中原创的角色，在真田军的麾下以幸村部下的身分登场。女忍者不但动作神速，而且招式变化多端，将敌人翻弄在股掌之中。

战国的倾奇者
前田庆次

穿着夸张的服饰，过着自由奔放的生活，被称为“天下第一倾奇者”的豪杰。精通茶道、诗歌，同时又弓马娴熟，是一名文武双全的武者。

© 2004 KOEI CO.,LTD.

配合战国气氛的游戏画面

为了配合战国独有的气氛，《战国无双》的游戏画面色彩度将会降低。本作中加入了日本四季不同的景色，配合独特的色彩运用，将战国时代独有的世界观表现出来。这种全新的着色手法称为“Sengoku–Japan”(战国日本)。藉着这种手法，无论是远方的山，还是背景的狼烟，也都能够在游戏中一一表现出来。与《真·三国无双》系列在背景加上雾化效果的手法相比，带出广大战场的感觉。

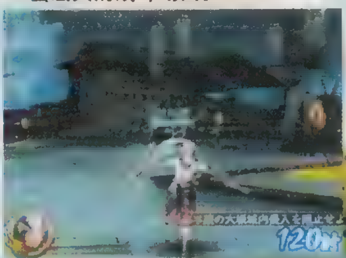
天气的变化

同场的战场随着故事背景的不同，天气也会产生不同的变化。雷、雨、雪等多种不同天气，为玩家带来全新的感觉。

随着天气变化，玩家的视界也会受到影响。

远方的景色也能清楚表现！

春天的樱花飘舞，秋天的满山红叶，让玩家可以体会日本四季风光的战场。就连远方的景色，都能细致地表现出来，衬托出宏大的战斗场面。



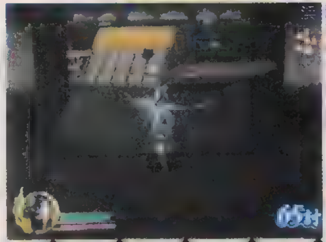
同样的地点在不同的时间景色也会产生极大的改变。)浜

时间的流动

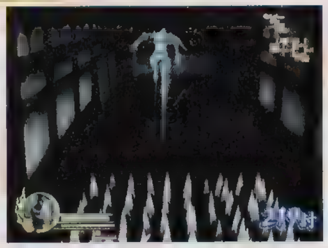
游戏过程中，除了天气以外，随着时间的流逝，游戏内的时间也会产生变化。难道会出现随时间而变化的任务？！

充满陷阱的城内战

与《真·三国无双》系列不同，全新的《战国无双》中，加入了紧张刺激的城内战斗。大阪、小田原等发生过著名战役的古城，也会在本作之中登场。各名城的独有建筑特色，也会在游戏内再现。除此以外，城内还会出现花样百出的陷阱，让玩家与敌人战斗之余再加上新的紧张感。城内战的另一大特色，就是地图全部以自动生成方式制作，每次重新开始，地图的构造也会产生变化！



自动生成的地图令游戏的变化更多。



阻止外来者进入的种种陷阱，你能一一破解吗？

著名战役登场！

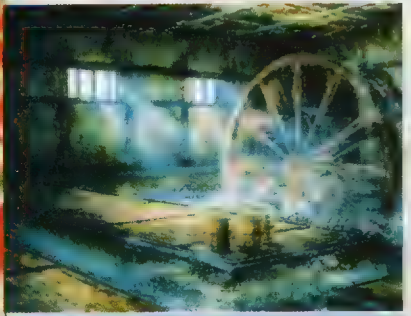
《战国无双》是一个以日本战国为背景的作品，当中当然不能缺少以战国时代著名战役为背景的舞台。今次将会各位介绍其中一部分登场的战役，当中包括川中岛、小田原、长条、大阪等。

川中岛之战

由武田信玄与上杉谦信的大军展开的战国时代的一场大战。传说武田.上杉两军曾经在川中岛发生五次激烈的大战，更一度出现两军的大将互相角力的场面。

长条合战

1575年，由织田信长率领的织田.德川联军，与武田胜赖所率领号称最强的骑兵军团对峙的合战。最后由于织田三千火枪队出人意表的战法，令号称“战国最强”的武田骑兵队惨遭大败，武田家更因此而失去不少历代名将。

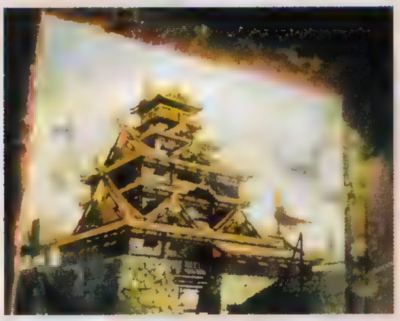


小田原城

北条家为了防备丰臣秀吉来袭而建造的巨大城郭。原本只是一个小山城的小田原，为了防备敌人的来袭，将城下的市镇，农田都以城墙包围起来，成为日本战国时代规模最大的城池。其战略上的重要地位，即使到了幕末时代也依然被视为军事重镇。

大阪城

丰臣秀吉统一全日本后，用来当作统治天下据点所建造的名城，期间召集了来自三十多国的工匠，动员了六万多的工人建造。规模达七层九重史上最大的天守阁，充分显示出“天下人”的威武。后来成为战国最后一场战役的战场。



最新游戏画面公开！

EVERYTHING OR NOTHING

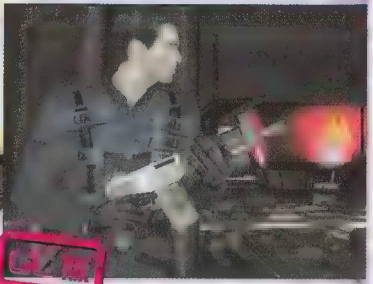
这次为大家带来有关游戏的最新情报，包括 3 个不同版本的游戏画面，以及厂方最新公布的游戏内容。

不同造型的铁金刚

在新公开的游戏画面中，可以看到詹姆斯·邦德身穿不同的服装，手持不同的武器，在不同的地方进行冒险。除了大家常见的西服之外，更会有詹姆斯·邦德穿上特种部队制服和赛车服的造形，可以看得出本次游戏的内容将会非常多样化；此外武器方面也多彩多姿，由詹姆斯·邦德惯用的华达PPK，到各式先进的自动武器，均会是詹姆斯·邦德对付敌人的主要工具。

詹姆斯·邦德背后竟然出现前苏共的标志，莫非他们就是本次的敌对势力？

身穿便服的詹姆斯·邦德，仍然予人风度翩翩的感觉


潜入苏联基地的詹姆斯·邦德，当然是穿上特种部队的制服

西服造形的詹姆斯·邦德，与轻巧的华达PPK极之相称。

驾驶电单车与大群敌人展开追逐战，要小心他们的攻击！

大量交通工具登场

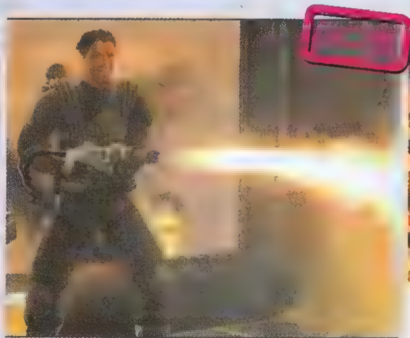
“《007》系列”的电影中，除了詹姆斯·邦德的惊人身手之外，各种不同的交通工具也令观众留下深刻的印象，当然这一个特点也会在游戏中重现。目前已知会供玩者在游戏中使用的交通工具包括摩托车、跑车甚至是直升机，玩者不仅利用它们来移动，更要跟敌人进行追逐和战斗，令你仿如在欣赏电影一般。

在直升机上发射火箭，到底用来对付什么敌人？

战斗之余也要注意路面的情况！

破坏王钢牙重装登场！

詹姆斯·邦德的宿敌钢牙会在游戏中登场，而在本次公开的画面中，更看到了全副武装，手持火焰喷射器的钢牙，面目狰狞地四处破坏，看来詹姆斯·邦德要打败他可要付出相当大的代价了！


可怕的钢牙加上火焰喷射器，令人不寒而栗！

钢牙的神情极之逼真，仿佛正面对真人一般！

当然也少不了有型有款的名贵跑车。

这部跑车装备了什么秘密武器？真想知道！

驾驶越野摩托车在街道上追逐，跟电影《明日帝国》的剧情有点相近。

●ELECTRONIC ARTS●2004年2月发售●ACT●1~2人玩
●DVD-ROM／专用DVD-ROM●未定●价格未定(美版游戏)●http://www.ea.co.jp

007 EVERYTHING OR NOTHING
Text: Dr. Game Design: SL

© 2003 Electronic Arts （图为开发中画面）

PC上人气的战略恋爱游戏《柠檬色战奇谭》的PS2移植版已经快发售了，以往大家应该看到过有关5位女主角以及其使用的礼武的介绍。在本次的PS2版中，将会加入不少的新元素，当中包括了全新绘制的事件画面，以及加入只有在动画版中登场的人物等，而本期会集中作这部份的介绍。

本游戏的编剧是由曾经担当过编写“《樱大战》系列”剧本的赤堀悟先生负责，请喜欢美少女恋爱游戏的玩家千万不要错过！

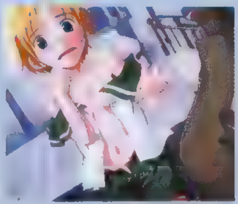
新 追加的多数事件

跟故事有密切关系的5位女主角，在本次PS2版中会有不少的新事件发生，当中大部份是围绕着主角新太郎和各女主角身边所发生的。此外，一些新太郎过去在俄罗斯所发生的事也会在PS2版中有追加的剧情，说不定跟俄罗斯灵军团的恩怨剧情也会有所追加。

真田木绵

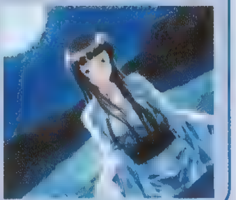
因为小小的误会而撞到真田木绵的裙子内，新太郎表情惊讶之余也使木绵感到害羞，主角新太郎身为其导师为何会有这样的举动？而接着又会发生什么事情？

加藤麻



在加藤麻更衣时，新太郎不知情而闯入房间内，因而看到她更衣的情景，看来她是刚解开衣扣的。性格一向男孩子化的加藤麻，受到这样的打击而本能地向新太郎攻击。

黑田纶子

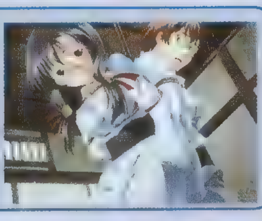


下半身浸入湖水的黑田纶子，在月光的映照下散发出妖艳的微笑，原本的纶子已经带一份神秘感，在湖面上更显出一副不可思议的样子，究竟她在这里在干什么呢？

本多更纱

在空中飞翔的“战舰·天乃原”的甲板上，本多更纱突然遇到危机快要从甲板上掉下去，而新太郎也用尽全力拉着更纱试图把她扯上来，看着她狼狈的样子跟原本的性格有点不同。

福岛绢



被敌人捕捉后而被绑在一起的福岛绢和新太郎，虽然身处敌阵仍感觉不到绢的半点不安，反而因为能跟新太郎在一起而面红起来，难道她对新太郎……

过 去的片段

在俄罗斯时代新太郎与苏菲亚别离的场面，虽然苏菲亚曾阻止新太郎回国，但他坚决的意向没半点的动摇，最后她还是留不住新太郎……而这是第1话追加的新事件。

各部份的演出更为细致。

采用新的CG技术。

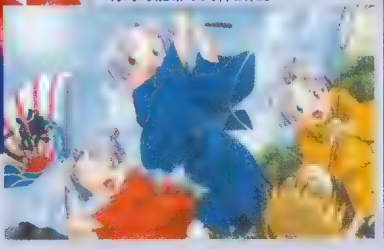
地图画面与PC版一样。

动 画版人物“九鬼众”在PS2中登场

年龄在300岁以上，以超越人类智慧的力量令天之原在空中浮游，拥有超越人类智慧的神秘女性九鬼小姐。由她所召唤的式神3人众：红系、黄系和苍系，只有在动画版中登场。虽然她们的的样貌相同，但名字、所穿的衣服颜色和发型各异，是专门担当照顾九鬼小姐，以及把说话传达给新太郎的角色。另外担当九鬼小姐睡眠时，也当起保护九鬼样的任务。

三位式神也非常可爱。

从他们的精神年龄跟外表上来看都是小孩子，有时可能帮不到什么忙。



©エルフ・あかほりさとる・らいむいろ战奇谭制作委员会

●角川书店●2月26日发售预定●AVG●1人玩●DVD-ROM
●使用容量未定●6800日元(限定版8800日元)●http://www.kadokawa.co.jp

柠檬色战奇谭
Text: 小志画凉 Design: JO

J-PHOENIX 2

自游戏系统大改革后，以全新姿态在玩者面前出现的机械人动作游戏系列——《机甲兵团 J-PHOENIX》，继8月推出的《J-PHOENIX 2～序章编～》后，《J-PHOENIX 2》的本编也快将正式面世！系列以往各种吸引玩者的元素也将会全数收录在新作之中，喜欢机械人动作游戏的玩者万勿错过。

即时队形指示

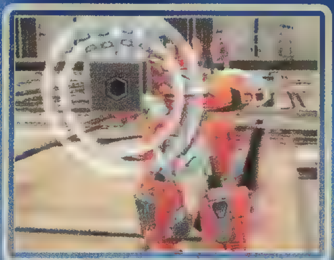
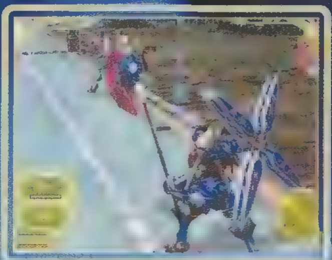
在《J-PHOENIX 2》中，除了主角所[illegible]以外，同一小队内还有[illegible]两部僚[illegible]，组成最多三机的[illegible]。战[illegible]过程中，玩者随时[illegible]可以改[illegible]小组所编成的队形，[illegible]队形的变化，僚机的行动[illegible]也会作出相应的[illegible]。按情况的不同，指示适合的队形，[illegible]战况的[illegible]！[illegible]僚机[illegible]范[illegible]内，还会听到回应“了解！”的声音呢。

更简易明快的锁定系统

由于“《J-PHOENIX 2》系列”的舞台自地面移至宇宙，自之前推出的《序章编》开始，游戏已经改用了全新的战斗系统，战斗的过程中，主角机四周会出现显示敌我机体数目和距离的“RING RADAR”。另外，自动搜索敌机的锁定系统，也令玩者可以在辽阔的宇宙空间中[illegible]会失去敌[illegible]影。

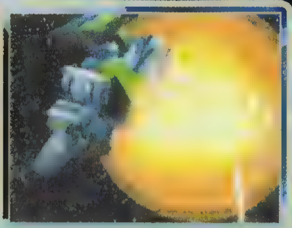
充满自由度的换装系统

在《J-PHOENIX》的世界中，机体的各个不同部分也可[illegible]玩者进行换装，随着不同配件的互相组合，机体的性能发挥也会[illegible]显著的差别。以高马力的推进器与轻型的配[illegible]组成的“高速移动[illegible]”，又或以高耐久力、装备着打击用兵器的“格[illegible]型”，都可以任[illegible]玩者作[illegible]。如以特定的配件配合，还可以得到如“瞬间移动”等[illegible]能力，全部配件[illegible]多达140多种，可作的搭配多不胜数。

COBINATION BURST

自《J-PHOENIX》后期开始，系列就加入了由主角机与僚机互相配合使出的强力攻击——“COBINATION BURST”。只要达成特定的条件，在改变小组队形时，就可以与僚机一同发动华丽而威力强大的“COBINATION BURST”。



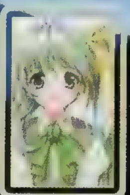
内容丰富多达240个以上的任务

本作主要部分的“故事模式”中收录了系列中数量最多的任务。连同以实战为主的主要任务，和搜集机体配件的兵器开发任务等，总数多达240多个。作战舞台由城市、山岳等的地面战，以至无重力的宇宙空间战、卫星，和正在飞行的输送机之上的空中战，种类繁多。

登场人物介绍

NON特务小队的成员

主角所带领的帝国第202特务小队，通过运用各种试作机，前往战场搜集战斗数据，以制造出最强机体为目标的部队。



在战场外支援主角们的通讯员

●TAKARA●暂定2004年2月●ACT●1人玩●DVD-ROM
●记忆容量未定●6800日元●http://www.takaratoys.co.jp/

机甲兵团 J-PHOENIX 2
Text:义经 Design:SL

© Nitroplus 2003 Copyright all rights reserved.

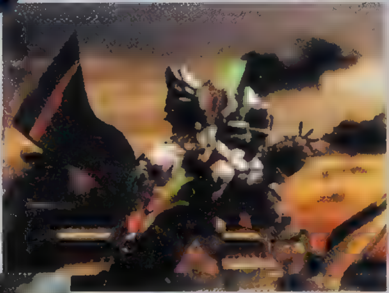
《机神咆哮 DEMONBANE》是一款融合魔术和巨大机械人等要素的 AVG 游戏，两者之间关系非常紧密，营造出一个独特的世界观，也成为本作的最大魅力。其中，巨大机械人的战斗占有相当重要的位置，因此这次会为大家介绍一下战斗系统方面的资料。

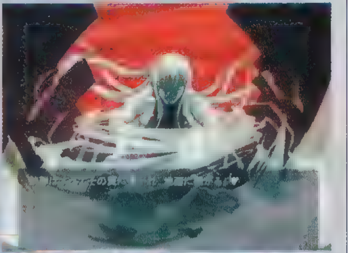
●角川书店●冬季发售预定●AVG●1 人玩●DVD-ROM●记忆位未定
●价格未定●http://www.demonbane.com/●8M 记忆卡、DUAL SHOCK 2

Text: MINAMOTO Design: MW 机神咆哮 DEMONBANE

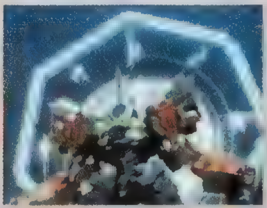
迫力战斗场面

巨大机械人之间引发的战斗场面，将会成为《机神咆哮 DEMONBANE》其中一处很吸引人的地方。在PC版中以 3D 多边形描绘出来的机械人 CG 及 MOVIE，能够使战斗的演出更具迫力。在即将推出的 PS2 版里面，这些要素当然仍旧保留下来。



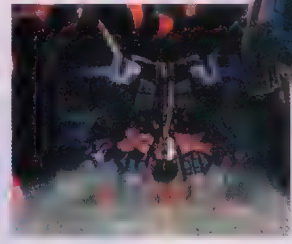


机械人除了战斗之外，角色本身发挥魔术力量的场面，同样具有可观性



Liber AL vel Legis

BLACK LODGE 领袖 Master Therion 操纵的鬼机神（DEUS MACHINA），据说拥有着最强大的能力。



Master Therion 操纵的魔导机械人 Liber AL vel Legis 登场。

DEMONBANE

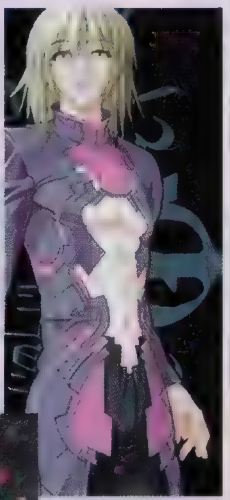
为了对抗魔术结社BLACK LODGE而制造出来的巨大机械人，集结了现今最高科技和魔术理论，主人翁在巧合之下成为了它的操纵者。

以 CG 描绘出巨大机械人之间的激烈战斗

被称为"斩魔之剑"的DEMONBANE起动，将一切邪恶之物扫除。

Master Therion

故事舞台 ARKHAM CITY 正受到魔术结社 "BLACK LODGE" 的威胁，而统领这个组织的人就是名叫 Master Therion 的少年，他能够以魔术召唤出鬼神机中拥有最高实力的 "Liber AL vel Legis"。



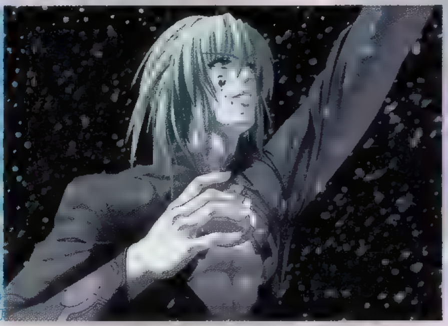
凭着与魔导书订下的契约，得到难以想像的巨大力量。

对应分支的选择，故事产生相当大的变化。

新追加要素

从 PC 版移植而来的本作内，当然少不了加入大量的新要素，其中一项就是全新描绘出来的CG画面，现阶段被公开以新手法描绘的CG画面有两枚，同样是极之华丽的图像，能够令故事的感染力更强。

魅力更大



图中所见是掌握故事关键的角色，Master Therion，其冷奇至表情下隐藏着什么秘密？

随着发售日逼近，厂方公开更多《GUNGRAVE O.D.》的画面和系统资料，可见完成度越来越高。本期会介绍必杀技DEMOLITION SHOT系统，以及开场动画、登场人物、游戏场景等大量画像情报！

【全新必杀技系统】

使用连续攻击增加画面左上方的BEAT COUNT，从而积存DEMOLITION SHOT（DS）量，储满DS便可发动强力的必杀技，以下公开几种必杀技的画面。当能量全满时使用必杀技，JACKPOT数值可回复生命力。

JACKPOT值可回复生命力

按十字键选择发动的DS

BULLET DANCE

大范围型攻击，属于LV.1 DS。故名思义，跳起华丽的舞蹈，同时向全方位开火。

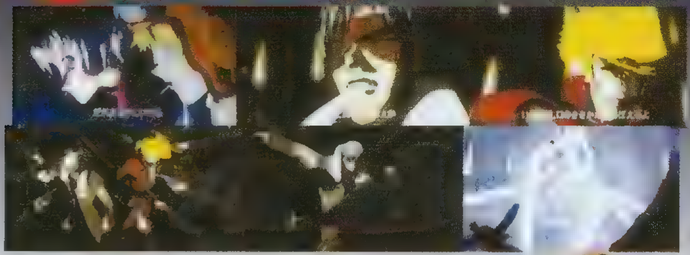
FATALITY BRINGER

集中攻击一点，属于LV.2 DS。棺材发射大量导弹，轰炸正前方的敌人。

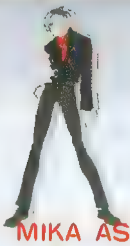
CERUBERUS O.D.

也是集中一点攻击，属于LV.3 DS。跳上空中将棺材变形，着地后向前方发射强力导弹！

开场动画公开！



主角 BEYOND THE GRAVE



MIKA ASAGI

ROCKET BILLY REDCADILLAC

JUJI KABANE

SPIKE

在丰富的场景作战

本座的场景数量大幅增加，场景数堪称是前作的三倍，可让玩家享受更高的视觉效果，现在已确认有机场、研究所、礼拜堂等。

这里是机场吧，要跟飞空艇作战？

在研究所内，GRAVE受到三名军人袭击

在黑暗的通道内作战！

气氛庄严的礼拜堂，会出现什么敌人呢？

●RED ENTERTAINMENT ●2004年2月发售预定 ●ACT ●1人玩 ●DVD-ROM ●记忆位未定 ●6980日元 ●http://www.gungrave.com ●DUAL SHOCK 2、8M记忆卡

GUNGRAVE O.D.

Text: 风之使者 Design: Kennie

自从模拟足球游戏大受欢迎之后，多间厂商都争相开发。继KONAMI之后，就连以“机战”闻名的BANPRESTO都推出有关的模拟足球游戏。究竟内容与质素如何呢？现在就详细判明！

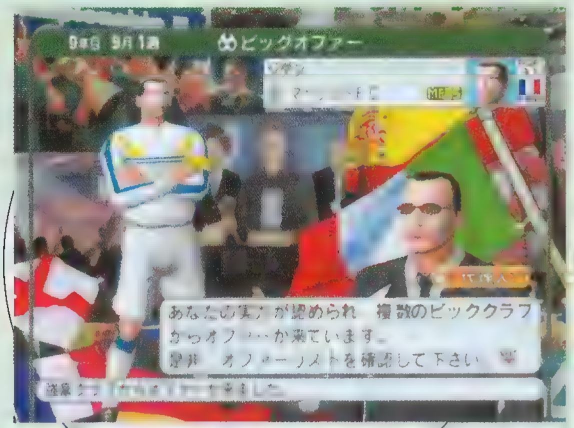
サッカーライフ！
SOCCER LIFE!
We are challengers to EUROPE

PS2

新作狙击

●PS2 ●BANPRESTO ●预定2004年2月发售 ●SLG ●媒体未定 ●记忆容量未定 ●价格未定 ●http://www.hotline-web.com/

在世界最高之舞台，与最强之队友一同踢足球吧！

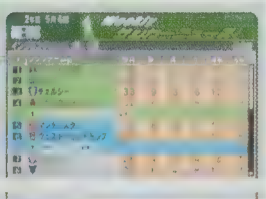

以欧洲为舞台的模拟足球游戏，大量实力的选手均会登场。

世界各地最强足球队林立、各国足球选手争持激烈，引发所有足球FANS狂热的梦幻模拟足球游戏《SOCCER LIFE！》即将登场！

《SOCCER LIFE！》与一般以教练为中心的游戏有所不同，游戏中玩者将会扮演一名足球员的角色，向着世界最强的球员挑战！游戏取得FIFPro及JFA的支持，总共32个国家球员以及日本队代表球员以实名及肖像登场。

球员大活跃的英姿！

可以与一众球星成为队友呢！

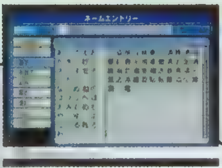

各地球队将会以实名出现。

以欧洲为战场！目标成为最强选手！

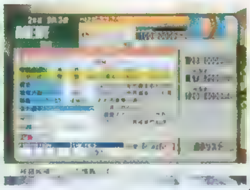
在《SOCCER LIFE！》中，世界的著名球员将会实名登场，玩者更有机会与他们成为队友，向他们学习，以提升自己的能力。本作独特的玩法将会在下面详细介绍：

1. 育成选手及球会之选择

在游戏开始之时是设定为一名15~17岁的球员，然后开始进行育成。先让他加入一个架空的青年军进行训练，等待职业球会的选拔。说不定得到大球会的垂青，成为球坛上的明日之星呢！

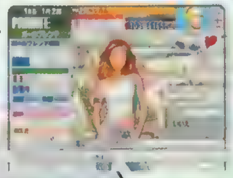

选择好球员之后，就可以为他改一个靓名。

得到职业球会的垂青！

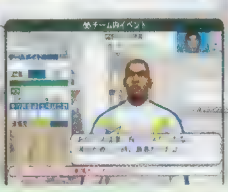

获得大球会的赏识，要下决定了！

2. 学习外语方便沟通（女）！？

在游戏中，球员要温习各国的语言，主要目的除了方便与外籍队友沟通，更可以有助外出游玩时“增广见闻”，说不定可以在外国发展一段异国情缘呢！

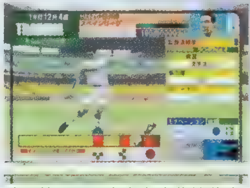

或者可在效力国外球会时发生异国情缘呢！

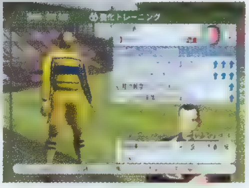
与队友外出，可能会遇到著名球员，更可能成为朋友！


得到队友的评价，连携度会上升。

3. 进行训练以提升能力

在练习时间，玩者可以进行独自进行的“自主练习”，或者与球队内的队友一同训练的“TEAM练习”，在“TEAM练习”中，玩者可以选择不同的队友做拍档，更可以加强队友之间的关系。


练习的方式看来有点像节拍游戏，不过对提升实力很有帮助。


能力提升，可以得到教练的信赖。

4. 在比赛中大活跃，以胜利回报球会！

当训练中取得成果之后，教练信赖度上升，就可以有机会正式上阵比赛。如果在球场上表现突出，获得高度评价，更可以得到其他大球会的青睐，邀请转会加盟。也可能会得到国家队的赏识，跻身大国脚。因此玩者要好好把握每个机会，为球队取得胜利而全力应战！

在比赛中，画面右下会出现注意的标志，便要按下适当的键！

与最佳球员比赛气氛炽热。

教练在落场前的最后指示

以进球回报球队的栽培！

SOCCER LIFE! - We are challengers to EUROPE

Text: 猫部 Design: JO

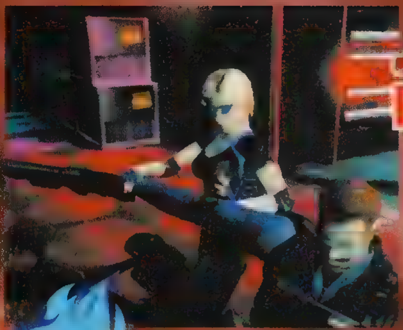
adidas, the adidas logo, FEVERNOVA, the trigon logo and the 3-stripes nark are registered trade marks which are owened by the adidas-Salomon Group, used with permission, the used of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and is member associations.
(c)1996 JFA (c)cavia (c) BANPRESTO 2004 ※图为开发中画面

PS2
XBOX
GC

● 新作狙击 ●

●KEMCO ●2004年2月发售预定 ●AVG ●1人玩 ●DVD-ROM ●记忆位未定 ●6800日元
●http://www.kemco-games.com/RogueOps/ ●XBOX版对应VOICE COMMUNICATOR

ROGUE OPS(暂称)
Text:MINAMOTO Design:SL



ROGUE OPS

《ROGUE OPS》是一款动作冒险类游戏，作品里玩者操纵着主角NIKI行动，完成各项艰难的任务，其中包括抢夺贵重物品、扫荡恐怖份子和单身闯入敌阵等等。任务期间为免受到敌人的袭击，行动尽可能秘密地进行，NIKI可以藏身于储物柜、从背后偷袭敌人、[illegible]，以各种各样的动作去达成目标。

多采多姿的动作

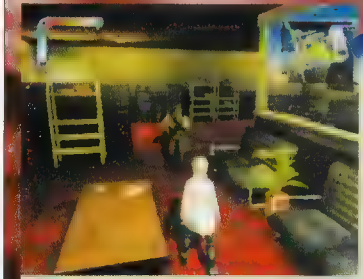
任务进行时画面右上方显示出一幅小地图，当快将被敌人发现时该地图会变成黄色，已被发现的话则变成红色，留意颜色的变化，能够有效地避开不必要的战斗。至于对付敌人的方法可分为两种，包括使用枪、手榴弹等的武器攻击，以及近距离的徒手攻击。徒手攻击时只要静悄悄走到敌人身边，画面便会表示出数个指令，于限时内依照指示正确输入指令的话，就可以一击将敌人解决。

[illegible]少敌人出没的[illegible]

NIKI[illegible]

[illegible]向敌人[illegible]

SPY DEVICE

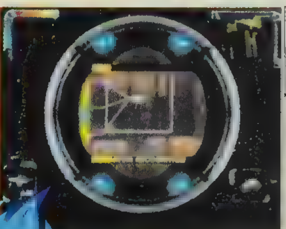


改变装束能够避开无谓的战斗，不过行动时要相当小心谨慎。

游戏里备有多种间谍装置可供使用，如果熟练掌握它们的正确用法，要完成任务便很容易。再者，主角NIKI可以走入储物柜里面，更换研究员的服饰，以伪装瞒过敌人的耳目。一些在间谍电影里看到的场面，玩家在本作里也可体验得到，以下为各位介绍部份游戏里出现的"间谍装备"。

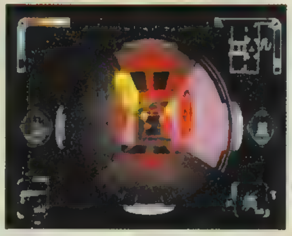
网膜SCAN

利用此道具得到重要人物的视网膜情报，某些情况下当作解除[illegible]的钥匙。



FLYCAM

用途是探索一些无法到达的场所，也可确定通道上是否有人躲藏着。



VISOR

使用VISOR可以确认墙壁后的敌人位置，不过留意视野范围会比较狭窄。

ADRENALIN BOOST

使NIKI行动速度提升两倍的装置，使用时周围敌人的行动变成慢动作。

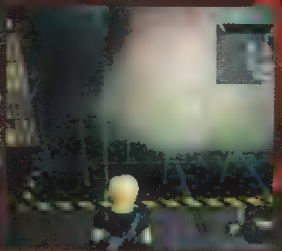
MISSION介绍

MISSION 1

潜入[illegible]内，装设强力炸弹的任务。

MISSION 2

MISSION 3



MISSION 4

[illegible]者，首先要[illegible]

MISSION5

任务5的目的是潜入[illegible]

© 2003 KEMCO.All rights reserved.ROGUE OPS is also a trademark of KEMCO. 本图为开发中画面

集合法国精英游戏制作者的技术，即将在来年于全球各地上映的全CG电影《KAENA》，将会于电影推出的同时，在PS2上发售家用电视游戏的同名作品。游戏同样由电影的原班制作人马进行开发，现在已经接近完成阶段。游戏当中还包括不少有如电影一样的CG，供玩者欣赏。本次笔者将会为各位介绍游戏中充满个性的登场人物，以及游戏舞台的世界观。

●PS2●NAMCO●暂定2004年春●ACT●1人玩●DVD-ROM
●记忆容量120KB●价格未定●http://www.namco.co.jp/

生命与神秘的两个世界

《KAENA》的故事，以“[illegible]”和“[illegible]”两个行星为舞台的中心。

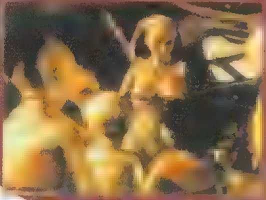
[illegible]球上的人们一直以来也依靠着这些“树[illegible]

亚斯特利亚上的两个种族

[illegible]

种类丰富的敌人和武器

在奇娜的探险旅程中，将会出现种种不同的生物向她袭击。为了应付这些敌人，玩者要活用各种不同的武器进行战斗。游戏为玩者准备了多种不同的武器，在不同的场合，应付不同的敌人，都需要作出适当的变更。除了武器本身的特性外，因武器种类的不同，玩者还可以使用[illegible]的招式也会增加。



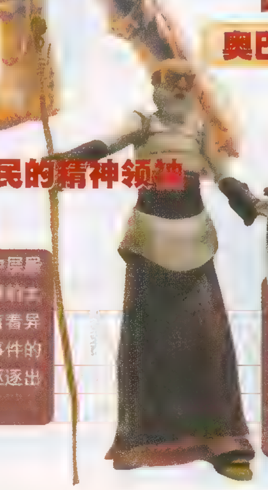
使出必杀技将敌人驱散吧！

登场人物介绍

充满勇气与好奇心的主角

KAENA

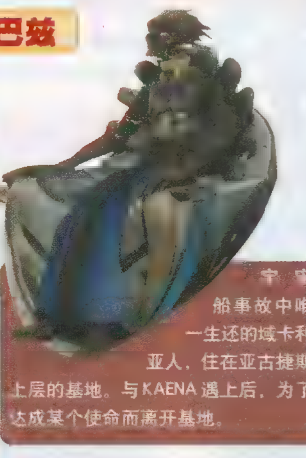
在亚古捷斯的树顶与根部正中的村落生活，为了找寻树液而展开冒险之旅。



中层人民的精神领袖

大司祭

[illegible]同教，对KAENA有着异常的执着，借某事件的发生，将KAENA驱逐出村庄之外。



唯一生还的域卡利亚人

奥巴兹

宇宙船事故中唯一生还的域卡利亚人，住在亚古捷斯上层的基地。与KAENA遇上后，为了达成某个使命而离开基地。

奥巴兹的忠实同伴

亚扎特与哥美

视奥巴兹为主人，忠实侍奉[illegible]同伴，属于被称为BUILDER WORM的种族。其中亚扎特擅长侦察，经常负责在亚古捷斯内进行调查等工作。而哥美则拥有优秀的头脑，在主人奥巴兹的教导下，大脑中充满了各种不同的知识。

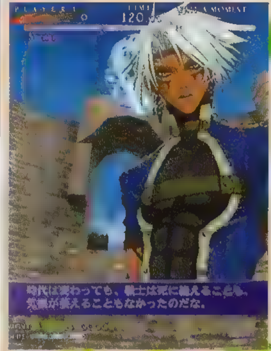
KAENA Text：义经 Design：FREEMAN

© 2003 NAMCO/XILAM MULTIMIDEA,ALL RIGHT RESERVED.

在PS2上 再次展开扭曲之城的激战!

式神の城 II

《式神之城II》，一只延续前作人气而推出的射击游戏。凭着游戏内充满个性的人物、独特的世界观，除射击游戏迷外也得到了较少接触射击游戏的玩家们的赞赏。早在上月前此作已移植至GC版上，接着终于闪电式宣布推出PS2版本。在PS2版中，除了会收录GC版追加的家用版新要素外，也会加入不少PS2独有的新元素。



《式神之城II》故事简介

这个是神与人相争的暗黑时代。2006年12月，于东京的上空出现了巨大之门，而在当中的是全长超过40Km的浮游的船之城，现在的魔术师们一齐称呼此城为“扭曲之城”，这是一个众神们与人类作最终决战出现的武装之城。人类为了跟众神们战斗，派出身经锻炼的神狩武具，因而展开了新的一场战争。一方面，没有魔术能力的退魔术师玖珂光太郎，看到一位少女向着崩坏的楼宇方面走去，他终于决定要把跟怪物没两样的众神们打跨，向着近似绝望的巨大天空之城前进。

PS2版新要素

在今次的PS2版中，会加入全新的BOSS ATTACK和EXTRA OPTION模式。BOSS ATTACK是连续一次过对付各关首领的的模式，在GAME OVER时会显示出玩家的分数。而在EXTRA OPTION模式内，可让玩家作各种PS2版特别设定，但必定达成某些条件才会开启。

人物简介

结城小夜

正在跟文字学习社会处事的结城小夜，原本是人类侧的决战兵器，是一位被与世隔绝养育的少女，言行举止也非常像日本传统的少女。

玖珂光太郎

[illegible]

日向玄乃丈

[illegible]

金大正

[illegible]

Roger.佐助

来自美国的Roger自称是光太郎的死敌，虽然非常热爱日本，但却完全不懂日本文化，而在光太郎家住宿期间则自称是其亲友。

Niði · GorgeousBlue

[illegible]

文子.O.V

一身魔女打扮的文子，随身带备着武器黄金枪，性格坚强、冷艳的她一心策划令光太郎当自己夫婿的计划，更可不惜一切把所有阻碍排除。

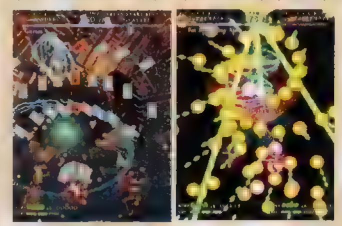
《式神之城II》的魅力所在

初心者也能乐在其中

现今大部份的射击游戏，也因为画面密如雨下的敌弹，射击初心者可能在游戏初期已被击倒，出现望而却步的心态。而在此作中，游戏的难易度设定得恰到好处，在游戏初期敌人的攻击不会过于激烈，即使是射击初心者也能乐在其中。

个性丰富的式神攻击

七位能控制的人物，都能以式神使者的身份能呼唤出各人独特的式神，各人的式神攻击尽不相同，当中包括了逐一击破敌人的普通形、威力巨大的破坏形、以及把敌弹消去的保护形等。如何利用人物的普通攻击、再配合式神攻击把敌人击倒，会根据不同人物而有着差异。

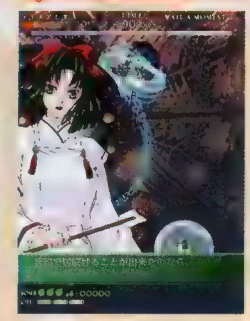

当接近敌弹进入TBS状态

向高分数的难度挑战

虽然要完成游戏没有想像中那么困难，但如果要藉接近敌弹来争取高分数的话，游戏的难度会大大的增高。透过人物接近敌人或来弹的TBS系统，击倒敌人出现的金币数量会大大增加，另外利用式神击倒的场合金币更会自动回收，如何在子弹间穿插之余更得大量金币，成为了高手们研究的课题。

争取大量的金币。

独特的世界观

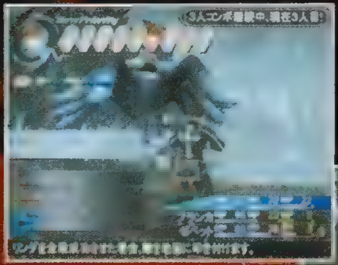


《式神之城》能够得到广泛的好评，除游戏完成度高之外，崭新的世界观也是功不可没。在今作中不但准备了每位人物的故事，在二人协力模式中会和使用人物相应，所出现的对话内容会完全不同，可组合出超过10种以上的故事来。此外，在PS2版中上述的故事将会加入配音，还有在收集这些故事后更会追加新的模式。

●TAITO●2004年1月29日发售预●STG●1~2人玩●DVD-ROM●记忆容量113格●对应震动手掣●5800日元(限定版6800日元)●http://www.taito.co.jp/

式神之城II
Text: 小志幽凉 Design: SL

SHADOW HEARTS II



具备独特的世界观及游戏系统的RPG作品《SHADOW HEARTS II》正式发售日已定于来年的2月19日，有关各方面的资料也陆续被公开。今次的报导里将会集中于登场人物的介绍，当中包括支援主角Urmnaf等人战斗的重要女性角色Sarah。

新人物介绍

Sarah

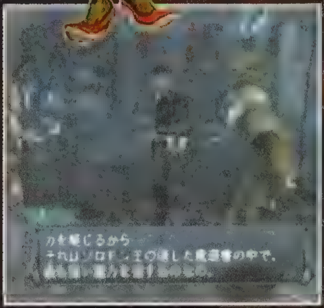
年龄：2862岁
性别：女
属性：火
特技：记下怪物的名称

拥有打开异世界之门的能力，据说她原本是古代以色列王国之王所罗门的侍从，估计年龄接近3千岁，不过外表却只是一名20多岁的少女。她能够将人类召唤到异世界与魔物战斗。由于本身性格和行事太过古怪，一般人大多数不敢接近她。

Carla

年岁：70岁
性别：女
属性：火
特技：制造钱币

居于意大利的占卜师，年青时是位绝世美人，世上有名的跳舞女郎。现时经营一间占卜馆，生意滔滔不绝，即使是政府高官或权力人士，对她也非常尊敬。另一方面，她与名叫Lawrence的男人在过去有一段密切的关系。



Edward Lawrence

年龄：37岁
性别：男
属性：风
特技：煽动／向导

英国的探险家，实则是位间谍情报员，故事内发生的神秘事件与他有一定的关连，暂时未知到底是敌是友。大战结束后因不满国家的处理手法，于是辞退本身的职务，其后在骑自行车时意外死去。

Ernest T Seaton

年龄：[illegible]
性别：男
属性：风
特技：与狼谈话

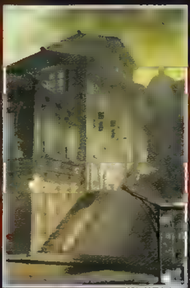
眼镜后隐藏着锐行的目光，自称是生动物学家，在“曼玛诺达城”内与幼狼“铁尔”一起过着安乐的生活，然而实则暗地里主办竞争世上最强野狼大赛。本身性格极为好胜，自从与白狼Blanc见面后，想尽办法要把对方带入野狼大赛的世界。

舞台

虽然故事舞台从欧洲移到极东的地区，不过前半部的舞台仍然是欧洲各地，以下为各位公开部份街道的华丽CG画像。

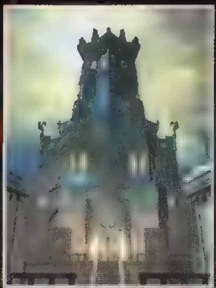
利哈佛

法国北部的港口城镇，从英国开始，离港的船只远渡世界各国。



蒙马特区

培育出众多艺术家和舞台剧演员的地方，红磨坊的少女和著名画面毕加索等人也曾在此处生活。

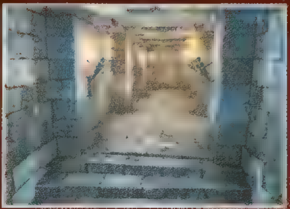


艾普拿塔

位于欧洲某处的奇怪高塔，据说里面到处也是死者的灵魂。

圣马格利特岛

坎城对出海面上的小岛，中世纪时曾被当作监狱使用，因此岛上建筑物内仍然留下大量刑具。



坎城钟楼

位于法国南部的海港城镇，由于周围环境优美，所以不少贵族喜爱居住在这里。

佛罗伦萨

意大利的古都，极富文艺复兴色彩的城市，整个城市就仿似一间巨大的艺术馆。

●ARUZE ●2004年2月19日发售预定●RPG ●1人玩●DVD-ROM ●记忆位未定
●6800日元●http://www.shadowhearts.net/ ●8M记忆卡、DUAL SHOCK 2

SHADOW HEARTS II
Text: MINAMOTO Design · JO

© 2003 ARUZE CORP. All Rights Reserved ... © 2003 Nautilus

PS2

●新作狙击●

●PS2●KONAMI●12月18日●AVG●1人玩●DVD-ROM●72Kb●6800日元●http://www.konami.jp/products/tantei_q/index.html

侦探学园Q 奇翁馆的杀意

Text:义绍 Design:FREEMAN

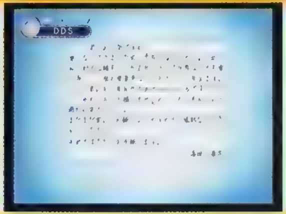
提示一共有2个，而答案…只有一个！！

探偵学園Q

由《金田一少年之事件簿》的黄金组合，天树征丸和佐藤文也携手合作的新作品《侦探学园Q》终于宣布电视游戏化，游戏采用了多个独特的系统，让玩者体验一个真正的推理游戏！

STORY 隐藏在明信片背后的杀人事件揭幕

一天，小Q收到了儿时玩伴春花所寄来的一张明信片，由于字里行间隐藏着救助的暗号，于是小Q等人便决定出发协助春花，调查导致春花妈妈死亡的可疑原因，但是想不到在名叫“奇翁馆”的大屋中等待着众人的，竟然是一连串令人毛骨悚然的杀人事件！被传说的“手玉之歌”选中，接连出现的死者……到底DDS各人最后能否揪出真正的凶手呢？



主要登场人物DDS成员

小Q

充满好奇心、洞察力锐利的主角，时常以打破常规的推理能力来破案。

小惠

拥有过人的瞬间记忆能力，能过目不忘，是Q班唯一的女学生。

数马

擅长利用电脑来解决事件的IT侦探，是Q班中最年轻的学生。

金太

名侦探“远山的金先生”后裔，以野生的直觉作为武器，武艺高强。

小流

在DDS的入学试中取得满分的神童，思考敏捷兼冷静沉着，是小Q的好对手。

团守彦

Q班的指导者，也是全日本唯一允许携带配枪的警视厅特别公认侦探。

奇翁馆内的人

漆坂春花

漆坂家的三女，与小Q自幼便相识，她所寄出的明信片揭开了故事的序幕。

漆坂朝重

漆坂家现在的当家，虽说是春花的父亲，但二人的性格迥异。

漆坂摩子

春花的母亲，被堕下的大钟击中致死，但详细的情形还是个谜。

漆坂朋佳

漆坂家的长女，挥霍无度，非常喜欢购买名牌货。

漆坂英美香

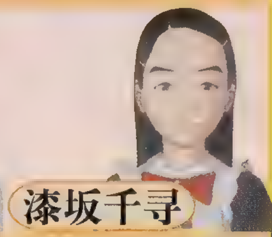
漆坂家的次女，表面看来相当和善，但其实极讨厌受到他人干涉。

漆坂信明

专责打理漆坂家事务的忠心管家，同样拥有漆坂家的血统。

漆坂幸子

信明的妻子，因厨艺出色而受聘于漆坂本家成为厨师。

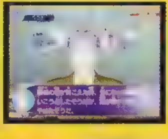


漆坂千寻

信明与幸子的长女，跟双亲同样替漆坂本家工作，任职佣人。

3个部份、2个系统

游戏主要分为3个部份进行，玩者先从“对话部份”向有关人士录取口供，接着在“调查部份”搜集物证，利用所得的证据和情报，便可在整理过两者之后，在“推理部份”把秘密逐一解开。



对话部份

主要是通过跟村民和奇翁馆内的人交谈来取得重要情报并录取口供，但是起初各人对小Q等人有极强的戒心，因此若想得到真正重要的情报，便要活用右面所介绍的“心证系统”了。

心证系统

在跟其他人交谈时，对方左边的心证计会显示现时对玩者的戒心，心证计越低，警戒心便会越高，因此无论如何也要先令对方的警惕性降低。

调查部份

在案发现场进行调查，或是从照片中得到情报，当遇上可疑之处时画面会出现“！？”符号，方便玩者找出破绽，而在取得足够的情报之后，便可利用“情报合成系统”进行整理。

情报合成系统

使用这个系统可以把以上所得的零碎情报合并，成为有用的破案线索，由于在合成之后，原有的情报并不会消失，因此每当取得新情报后，不妨马上尝试跟其他情报进行合成。

推理部份

当掌握到足够的线索之后，便可尝试进行推理，以找出事件的真相和犯人的诡计，假如推理错误，或是进入死胡同的时候，可向其他Q班的成员交流心得，让他们引导玩者推敲出真正答案。

©天树征丸·佐藤文也·讲谈社/TBS·PIERO ©2003 KONAMI & Konami Computer Entertainment Japan

ASTRO BOY 铁腕アトム

铁臂阿童木飞到PS2

SEGA将手冢治虫的代表作《铁臂阿童木》游戏化，全3D化的铁臂阿童木将会穿梭PS2，玩家控制着阿童木去消灭邪恶的敌人。今期为大家介绍阿童木其中三种特殊能力及游戏中的登场角色。

●SEGA●预定2004年春季发售●ACT●1人玩●DVD-ROM●价格未定●使用容量未定●http://www.sonicteam.com/atom/

阿童木7种特殊能力

拥有心脏的机械人——阿童木，隐藏着七种连水博士都不知道的特殊能力，他驱使特殊能力与强大的敌人作战。阿童木透过战斗而成长，逐渐学会使用各种能力，今期先介绍手指激光、大炮和飞行能力三种特殊能力，还有新技能“旋风攻击”，利用冲击力和旋转力产生出十万马力破坏力的铁拳攻击。

手指激光
指尖发射出激光，连续射击复数敌人，被包围时有效的攻击方法。

大炮
手腕变形后，发射大炮攻击，可重创远距离的敌人，面对强敌时必用的武器。

飞行能力
飞行是七种特殊能力之一，也是对付敌人必要的技能。

超级攻击！

↓拥有十万马力破坏力的超级拳击！

→出拳后连续按掣，当阿童木以特定弧度飞向敌人，再次发动拳击！

铁腕大炮！

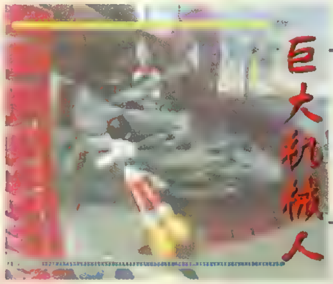
大炮成功击中ATLUS！具备射程和威力的武器。

飞行能力

使阿童木能够在机械都市傲翔，移动和战斗都不可或缺的能力。

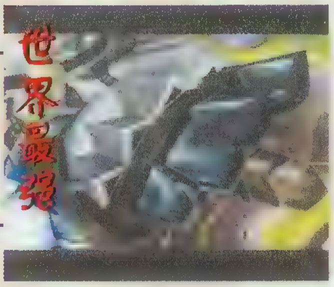
原作中活跃的角色们

原作动画注目的角色们会在游戏版《铁臂阿童木》中登场！角色的基本设定忠于原作，故事剧本则是原创的，让玩家进入全新的《铁臂阿童木》世界。



●古代虫

突然从地底钻出来的巨型机械蚯蚓。

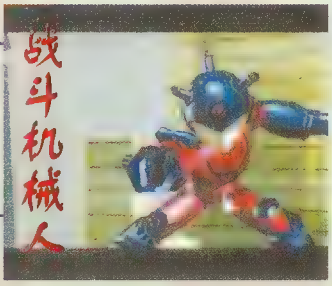


●保路特

堪称世界最强的机械人，背负着命运与铁臂阿童木交战。

●暗黑保路特

复制了保路特的战斗能力，没有感情的最强机械人。



●ATLUS

智力和能力都比阿童木优秀，与阿童木相遇后，令他的思想产生变化。

Text: 风之使者 Design: Kenie

© SONICTEAM/SEGA© Tezuka Productions© Tezuka Productions · SPEJ

天外魔境 制作者访问

自公布初次消息后约4个月,《天外魔境》系列最新的动向到底有甚么变化?

充满画师迁野色彩的3D角色

《天外 II》的REMAKE版得到不错的评价,可以作多少回应吗?

三上哲(下称“三上”) 正直而言其实有点害怕,制作时实在相当苦恼。虽然想要迎合旧有玩者的要求,但也不能毫无变更就推出,而且还要得到新的玩者所接受。不过,广井先生提到“只要追随新拥趸的口味,旧有的拥趸也同样会接受的。若不能办到这点是不行的!”后,便增加了我的信心,于是就全力集中在如何令一般人接受本作方面下工夫了。

广井王子(下称“广井”)
明实在是有点困难。唯一的意见就是,比起画面的重新制作,我认为角色能力的调整相对还要艰难,不过也交由REMAKE小组一手包办。现在不单为了热衷于游戏的游戏迷,同时也要顾及低用量的玩者,要平衡两方的位置,实在令我们颇为烦恼。

原来如此。这种情况下,在东京游戏展中展出了《天外III》的参考映像。游戏的画面变成了3D,玩者的回响是不是很大呢?

广井 采用2D的话,表现出镜头的移动等较果有相当的难度。至于3D方面,则要面对配合游戏制作时间表的问题,不过也可以作出某程度上的镜头调整。因此综合以上各点,决定以3D来表达。

游戏角色变成3D后,能够仿真到哪种程度呢?《天外III》的画师迁野寅次郎先生笔下角色的魅力,也能够充分表玩出来吗?

三上 现场得到的意见就是“表现不到迁野先生的特色,变成3d也没有意义吧?”,塑造角色的立体模型要花上不少时间。

广井 果然,得到迁野先生般的作家的合作是相当重要的。也就是“不是为了3D而作草稿”这回事。

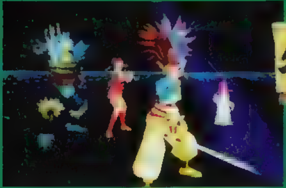
三上 “因为3D,即使变成这样也没有法子”这样的东西,绝对不会在《天外III》中出现。

广井 “制作能够引出迁野笔下角色魅力的模型!”这是得到从三上起所有制作人员一致了解的。

的确予人“这就是迁野的角色了!”的感觉呢,效果做得相当不错。

三上 得到大家的赞赏,实在是感到相当高兴。而让制作完成的3D模型给迁野先生过目后,也继续不停为我们描画插画。

实在是相当不错呢。



身分不明的主角

今次《天外III》将会迈向整个故事的结局,今作与现时为止系列上的作品有何关连呢?

广井 新作与前作会有关连的。不但采用同样的世界观,而且“火之一族”的部分也是相连的。

最新听到《天外III》的故事时,实在令我相当感触,主角“ナミダ”是以弃婴的身分登场的吗?

广井 这个在设定方面作出了少许的变更,流落到某个港口的ナミダ得到女主角壹与的帮助,被当作家人一样养育成人。故事由ナミダ成人后开始的。

哪跟壹与是兄妹般的关系长大了吗?

广井 无错。是无血缘兄妹的爱情故事。

唔~这个设定实在是相当大的冲击呢~(笑)

广井 “啊!不是这样吧!”般的感觉吧!(笑)

某日的事件打破了这样的生活……

广井 是的。在祭典中,突然出现一头敌人引起大骚动……般展开的构想。从这里开始会一口气知道很多东西,令ナミダ和壹与的命运产生很大的影响。例如得知壹与是火之一族等……

那ナミダ是?

广井 这个嘛,在游戏开始后一段时间也不会太清楚的。今次有关主角的事情最初也不会太过清晰。随着故事发展才会逐一揭晓,逐渐解开主角身世之谜。当知到其中一部分的时候,相信已经进入游戏的中段了。

纯情的浪漫史与爱情斗争剧

就这样,在旅程途中ナミダ将会遇上许多不同的同伴。可以透露一些有关他们的消息吗?

广井 也是呢……最初与主角相遇的就是牛坊主。是一个收留因战争而失去父母的小朋友在寺院内照顾的人物。

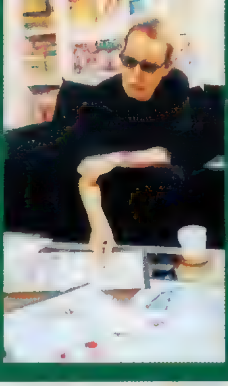
是个相貌看起来像坏蛋的人吗?(笑)

广井 是个好人啊!(笑)为了小朋友办幼儿园,背着筹款箱周游列国途中,遇上主角。为了保护小朋友,即使不喜欢斗争也选择成为战士。不过牛坊主本身也是双亲去世后,由寺院的住持收留养育成人的。

三上 现在广井先生正在构想故事的剧情,就连每个角色的背景故事也准备得相当周到。

实在是相当有趣呢。只是想像主角与他们的相遇已令人相当兴奋了。

广井 我个人是相当喜欢相遇后成为同伴这种人。并不是只要给钱就可以令对方加入。只是一心想着保卫村庄般,而变成“那就让我加入吧!”这样。集合不同背景的角色,同样抱着救国救人的心情,而一同向着目标进发。最终以描



绘人与人交织出的历史中，最重要的浪漫史为依归。

实在是相当不错的构想。

广井　希望大家能有这样的意见。不过敌人的爱情故事也可能会出现，多数会是复杂的爱情斗争剧。至于主角方面就会是纯情的爱情故事。不过两方面也同样是充满人性的故事。

以本作的勇者为招徕？！新设"记念馆系统"

游戏系统方面，也可以透露些资料吗？"就加入这样的东西吧！"般的意见应该已经订好了吧。

广井　例如有谁人替主角建造了记念馆等等。

这是在游戏过程中吗？

广井　主角是超级英雄嘛。用过的刀剑铠甲等等，也会想装饰起来吧！（笑）

的确（笑）。那就即是某日主角回到这条村庄后，就会看见以前用过的装备被装饰起来的样子吗？

三上　没错。而且还有人收取游客的观赏费。（笑）

广井　这家伙还成为富翁，替自己建造大屋呢。实在令人不快，不过人们都支持主角这一方。（笑）之后就是出岛方面想加入"町成长系统"般的东西，但就因此而收到"这不就是 SIM CITY 吗！"的反应。（笑）

另外还加入了同时出现 100 只鬼的 3D 动作游戏"鬼斗技场"。

3D 的话的确做得到呢。不过其他游戏也有类似的东西。（笑）

三上　制作人员当中有不少说"到此为止了！"的人。因为广井先生不断的想像，令我们的人手越趋不足……

不过将来回想起，就会发现广井先生越失控，作品就会越有趣了。所以务必请你们忍耐下去。（笑）

开发进度 10% 的似 3D 战斗画面？！

可以看看最新的战斗画面映像吗？

广井　好的，就是这个了。

（观看画面）……啊，3D的角色正在进行战斗呢。

三上　不过现在还只是进行各种实验的阶段。

广井　所以要提出"100 只鬼"般意见嘛！这样的意见不断出现，就有机会变成"全部战斗画面也使用这个（3D 画面）吧！"

原来如此！

广井　我就是从这里展开想像的。（笑）

不过奇怪的是并不是以象真为主，反而还保留有相当的《天外》味道呢。

广井　接近敌人时会遭到对方反击，甚至围攻。因此不利用"HIT AND AWAY"的方法是不行的，与现实一样。（笑）

三上　敌人每一只的比例也不一样呢。

同样的敌人也有不同大小的体型。

广井　敌方与我方也同样，这个相当巨大，而那个则相当细小的感觉也更具体地显示出来。

三上　镜头也一样，向上望向敌人的角色也相当不错，令敌人看来更加巨型。

唔，这个不是相当不错吗！

广井　整体完成了多少还不清楚，不过这还不只是 10% 左右吗？2 成也还没到呢。因为还在实验的部分依然很多。

三上　就是这么样。

广井　不过实验的阶段完成以后，就到投入人员全力制作的时候了。虽然刚才剧情的部分得到夸奖，不过这样也还未足以成为一个游戏。以后还要设定角色们各种数值以表现出他们的特性。最重要的部分现在已由工作人员全力解决，因为角色的性格也会受到这方面的影响。

是的。

广井　角色的强弱也是这样，不过战斗途中逃走、如何使用术法、变身……

从这里产生出玩者的战略和击倒敌人时的完成感嘛。

广井・三上　无错，这是这样！

制作方面困难吗？

三上　……困难啊。（苦笑）不过这方面不太希望表现在画面之上。

广井　就是这样了。

三上　战斗画面也希望能以有效率的节奏进行，同时保持华丽的效果。虽然现场的工作人员相当辛苦，不过这两者不得不互相兼顾。

广井氏作出决断！来年夏天……

听到这里，故事相当吸引，画面也强化不少，系统方面也加入了新元素，开发人员付出的努力，我们也相当情楚。具体的发售日期将会是什么时候？

广井　我不清楚啊！（笑）

虽然我曾经向进行过不少开发中游戏的采访，不过这样的答案也是第一次听到呢！（笑）采访一般也会在游戏差不多制作完成时进行，因此至今也从未听过尚未知道发售日期这样的答案。若不能告诉我大概会在何时，实在有点苦恼呢。（笑）

广井　这个也是呢，那样今次就当作是采访的"序章"吧。（笑）如果还要问"大概在什么时候完成？"的话，相信会在半年后左右。

最初听到《天外 III》的时候，角色的插画还只是广井先生的"妄想"。（笑）就这样进行访问报导，实在是前所未有的事情。（笑）既然已经发展至这个地步，不论再作多少次访问，我也会奉陪到底的！（笑）

广井　这个，相信来年的夏天已会是一个可以试玩的作品，现在就作这个预想吧。我们也一定会向着这个目标进发的。

三上　现在开始的时间，就要依靠开发人员的努力了。

实在是太好了。不过来年夏天……也就是 8 月左右的时间，可以从现在的 10% 追上去吗？

广井　唔，因为即使只有一条村也可以进行游戏，所以村庄、地图的一部分，再加上适当的敌人……

话到如今，只有这部些实在是不足够呢！（笑）不论读者还是我也不能接受啊。（笑）夏天就可以试玩的话，也就是说大概在出年发售的意思了吧？秋天？还是冬天？

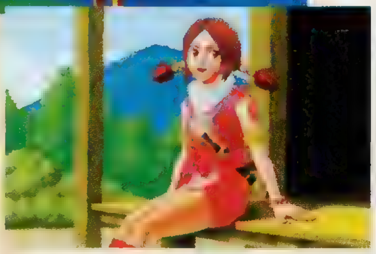
广井　详细部分还未能肯定，不过开发小组已经说了"请不要拖延到 11 月 25 日以后"。（笑）

最后，就请发表一下要对读者说的话。

广井　我的想法是以日本作为游玩的素材，当然文化也是其中之一。《天外》系列开始以来，也加入了不少日本的艺能和文化的元素。希望让玩者将学到的东西融合运用，体合到当中的趣味，然后再"啊，原来是这样"般发现。我就是希望能够作出这样的设计。难得这个国家能够接收从海陆两路而来的种种东西，若不加以利用似乎有点浪费，因此我就有"剑与魔法的故事也不错嘛"的想法。

三上　我一直以来也认为ジパング不是日本，不过玩过《天外 III》后，也让我感到这个国家与日本融和的感觉。详细的内容虽然还不能说明，不过希望能早日让各位体会得到吧！（笑）

两位能够在百忙中抽空，实在相当感谢。希望能够早日收到续报吧！

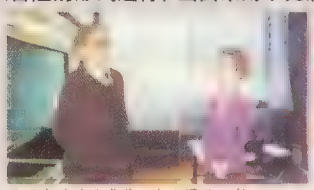


3年B組金八先生 伝説の教壇に立て!

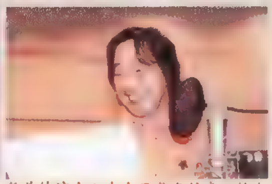
在日本家喻户晓的电视剧集《三年B组金八先生》竟然宣布游戏化，而且更是由曾制作《弟切草》、“《恐怖惊魂夜》系列”的CHUNSOFT负责开发，作为其成立20周年的纪念作品。

有声小说进化形态面世

游戏以冒险的形式进行，画面采用了充满动画感觉的人物，把现实中“金八先生”的世界展现在玩者眼前，游戏中玩者的身份是樱花中学的年轻教师松本满天，当年他也是金八先生的学生，而现在他所面对的三年B组，也是由一大群问题学生组成的，玩者就是要像金八先生那样，为每个学生解决他们的问题，最终一个不留地使所有学生顺利毕业。游戏中的登场人物多达100人，而且每个角色的对白均会加上配音，令玩者在游玩时更添投入感。



画面充满动画感觉，令人耳目一新。



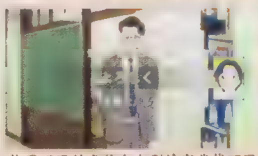
凭着饰演金八先生而成名的武田铁矢先生也是首次为游戏配音。

要解决学生们的问题，必须要有其他教师协助才行。

你能否以真诚打开学生的心扉?

游戏系统大公开

游戏以一个学年为限，由今年4月至翌年3月，以话数把故事分隔，基本上以跟其他角色的对话来进行，但是也加入了各种新要素，包括在地图画面上寻找不同的角色，以及在对话时使用从其他角色处取得的卡牌来触发新的剧情等。



使用不同的卡牌会令剧情有截然不同的发展。

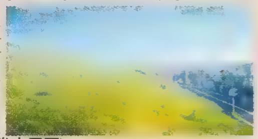
利用地图画面可清楚知道每个角色所在的位置

在对话时，不妨多尝试使用卡牌。

令人怀念的著名场景

游戏中采用的地点均是参照电视剧的场景来制作，利用实写图片加上从“《恐怖惊魂夜》系列”所得的经验，令玩者仿如置身于电视剧的世界中!

神社是日本电视剧不可缺少的场景



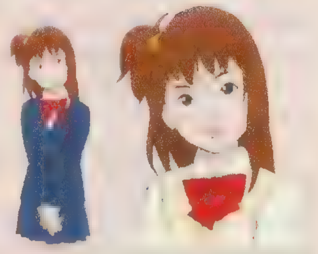
这个河边曾发生过很多令人感到的名场面，可说是最具代表性的场景。

这间居酒屋是否老师们下班后来消遣的场所?

部分登场角色介绍

桧山太阳

成绩优异的学生，但由于长期生活在压抑之中，已失去了原来开朗的性格。



月山美サク

成绩低劣而且性情古怪，在学校内的人缘很差。

伊吹银平

怎样看也不像是中3学生，为人硬朗，因过去的经历而从不承认老师的地位。

广泽铃子

3B班副班主任，24岁，未婚，对教师的工作抱有极大期待。

坂本金八

55岁，主角的恩师，时常给予主角不少宝贵意见。

大森巡警

与金八认识了很久的警员，在樱花中学一带的地区巡逻。

●CHUNSOFT ●预定2004年春季发售●AVG●1人玩●DVD-ROM
●未定●价格未定●http://www.chunsoft.co.jp/●对应周边未定

三年B组金八先生~站立在传说的教坛上吧!
Text: Dr.Game Design: Kenne

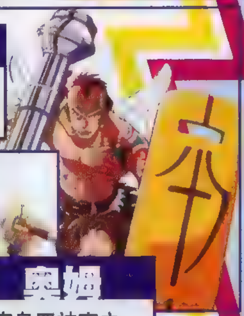
© 2004 CHUNSOFT (图为开发中画面)

●BANDAI ●12月11日 ●ACT ●1-4人玩 ●GC专用光碟
●记忆容量2格 ●6800日元 ●http://www.bandai.co.jp/

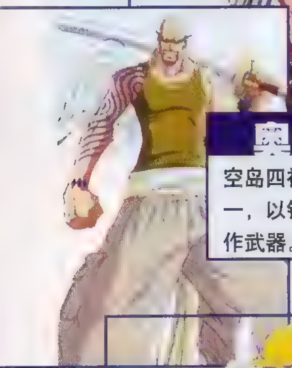
ONE PIECE GRAND BATTLE 3
Text: 义经 Design: SL

人物介绍

艾尼路
能够自由操纵雷的空岛之神。



韦柏
运用体术战斗的赞地亚战士。



奥姆
空岛四神官之一，以铁云之刀作武器。

佐乌
在奥姆遇险时出现替他解围，玉之试练的主持人。

修罗
与佐乌同样在奥姆遇险时出现，懂得操纵热之枪。

解脱
同样在奥姆遇险时出现，性格有点粗心大意。

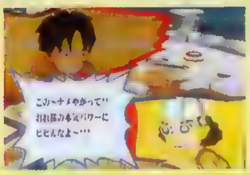
由大人气的漫画《ONE PIECE》改编成的游戏系列第三集《ONE PIECE GRAND BATTLE 3》，即将在12月的11日面世。游戏不但设有多个不同的模式，而且还加入最新的“空岛编”登场人物，令内容更加丰富。本期笔者将会为各位介绍游戏的系统，以及新登场的“空岛编”人物。

丰富的游戏模式

本作除了主要部分的EVENT BATTLE以外，还设有多个不同的模式，当中玩者还可以与最多达16名的玩者一同进行游戏，以下将会为各位玩者一一介绍。

EVENT BATTLE

以连续击破5名敌人为目标的单人模式。如能成功击败最后的首领，还可以观赏结局动画。



GRAND BATTLE

可让玩者随意选择喜欢的人物与朋友对战的模式。游戏开始前还可以详细设定各种游戏的规则，使游戏的趣味提高。

GRAND TOURS

由最低4人至最高16人同时参加的对战模式，游戏以淘汰赛的形式进行，与朋友们一起享受游戏的乐趣吧！

宝物

让玩者观看游戏中所取得各种宝物的模式。随著游戏的进度提升，这个模式的内容也会逐渐增加。

修业

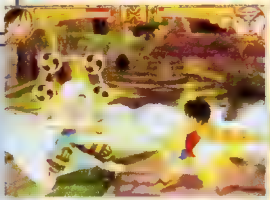
选择喜欢的角色，进行各种练习的模式。电脑所控制角色的动作，也可由玩者作详细的设定，研究各种战斗的技巧。

战斗系统介绍

本作的战斗以一对一的模式进行。与一般的格斗游戏一样，只要其中一方被击倒，又或到限时完结时，体力较高的一方就算获胜。若出现平手的场合，就会以附加局的形式进行比赛，直至分出胜负为止。

攻击的基本——COMBO

基本的攻击方式，就是最高达三连击的COMBO攻击。COMBO的种类，可分为三种，分别是弱COMBO、强COMBO与上COMBO。除了可以削弱对手的体力之外，还可以达到将对手轰上半空等不同效果。只要在适当的场合作恰当地运用，就可以在战斗中立于不败之地。



强力的必杀技与奥义

收集游戏中道具箱出现的果实，角色的必杀技能量棒就会逐渐上升。当上升到一定程度，玩者就可以使用该角色的必杀技和奥义。

必杀技：在使出时会消耗一整条必杀能量棒。除了向敌人作出攻击以外，还有召唤同伴助战，因角色不同，所使出的技也有所不同。

奥义：在使出时会消耗两条必杀能量棒。给予敌方强力的攻击，只要加以善用，就可以在游戏中压倒敌人，甚至扭转劣势，反败为胜。

©尾田荣一郎/集英社・HUJITEREBI・东映 ANIME-SHONN ©BANDAI 2003

CUSTOM ROBO

提到近年任天堂主机上推出的游戏，就不能错过可供多人同时游玩的作品。《大乱斗》、《ONE PIECE》等都是当中的佼佼者。今次为各位介绍，曾经在N64上推出的作品《CUSTOM ROBO》也是其中一个。《CUSTOM ROBO》是一个机械人战斗的动作游戏，玩者可以自由组合机体的配件，在多人数的机械人战斗中与其他机体一决胜负。

●NOISE ●发售日期未定●ACT●1-4人●GC专用光碟●记忆容量未定
●价格未定●-●对应周边未定

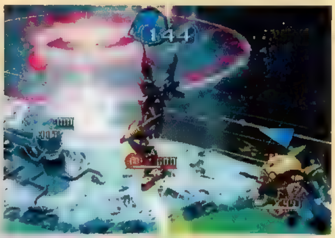
CUSTOM ROBO

Text:文怼 Design:SL

你的机体由你来进行组合

《CUSTOM ROBO》一如游戏的名称一样，游戏内是以由玩者自行组合的机械人进行战斗。机械人的机身，主要分为4个不同部分，分别是身体(BODY)、枪械(GUN)、炮座(POD)和炸弹(BOM)。

对机体的性能而言，影响最大的就是机体的身体部分。机体的耐久力、防御力、移动速度、跳跃力等有关机体寿命和机动性能的数值，都受到机身部分的影响。至于其余的三个部分——“枪械”、“炮座”、“炸弹”，则是主要影响有关攻击力方面的数值。



“枪械”可以称得上是游戏中最主要的武器，在战斗过程中可以无限制使用，不过威力与攻击范围，都同样属三种类武器中的最低级。

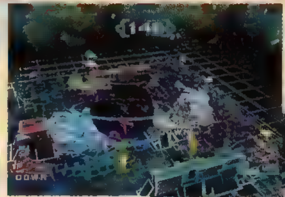
“炮座”与“枪械”非常相似，同样是用作射击的主要武器之一。与“枪械”相比，“炮座”的威力较高级，然而“炮座”设有弹数限制，在战斗过程中，消耗所有弹药就不能再作攻击。

最后的“炸弹”，顾名思义也就是同类游戏中的“最强兵器”，只要在战斗中使用，就可以消灭大范围的敌人。不论威力，还是攻击范围，同样也是游戏中最高等级的兵器。与“炮座”一样，在战斗中也设有弹数限制，必须小心运用。

精细的机体设计，华丽的战斗画面，不同种类的舞台

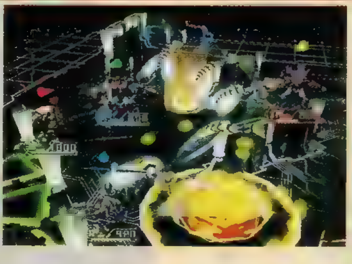
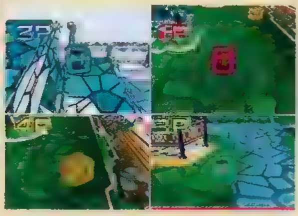
游戏中，应玩者选择的配件不同，玩者所拥有的机体外型也会有着不同的变化，每部机体的外型都各自显出它的个性。装备不同的武器配件，机体的造型也会有所不同。

除了机体本身以外，游戏中不同武器的战斗效果，也各有不同。火焰放射器、镭射兵器、实弹兵器等，不同类型的武器攻击时的效果也有所不同。另外，游戏中登场的舞台也相当丰富，不同场地也能让战斗产生不同的变化。



最多四人同时对战的模式

游戏当中最大的卖点除了“CUSTOM”——自由组合机体——这个特点以外，另一个特点就是可供玩者同时四人进行对战。玩者可以利用平时自己赚取金钱，购买道具，组合而成的独有机体，与其他玩者互相较量。

© 2003 NOISE/NINTENDO

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID®
THE TWIN SNAKES

本作是移植自PS版"《METAL GEAR SOLID》系列"第一作，当然各部份的质素也会改良强化。例如重新制作的MOVIE片段导演工作交给日本著名电影导演北村龙平先生负责，换句话说在本作里看到的MOVIE，除了画面优美之外，还加入一种电影感觉。今次的报导里，首先为各位介绍一下MOVIE及登场人物的资料。

敌人

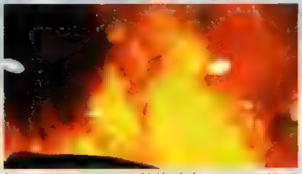
SNAKE将要面对的敌人：包括携带高科技装备的特殊部队"FOX HOUND"。SNAKE过往曾隶属此部队，现在单凭个人力量能否阻止如此精锐的部队？

SNIPER WOLF

天才女狙击手，拥有相当强的忍耐力，为了完成狙击任务可以在一星期内不饮不食。

PSYCHO MANTIS

元KGB所属的超能力谍报部成员，拥有强大的念动力和读心能力，以往也曾是FBI一员。



与PSYCHO MANTIS的战斗中，SNAKE被烈火包围着。

凭着读心术，完全掌握了SNAKE的动作。

VULCAN RAVEN

阿拉斯加大学出身的精英队员，体格相当强健，能够抵御低温严寒，甚至把战斗机用的VULCAN炮当作步枪使用。

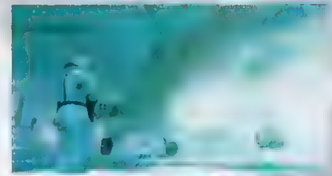
RAVEN本身拥有超自然的力量，是位极次难应付的敌人。

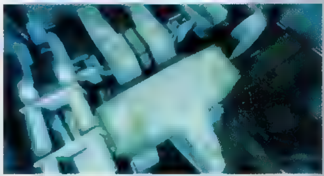
LIQUID SNAKE

与SOLID SNAKE相同外貌的男子，在SNAKE离队后加入FOX HOUND，本身拥有卓越的战斗能力，也是本次恐怖活动的主谋。

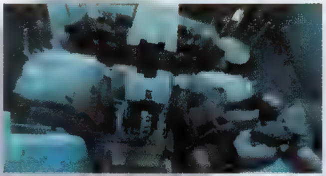
相同外貌的二人，展开最终的决战。

LIQUID SNAKE驾驶着强袭用攻击直升机HIND D。





乘坐装上核武器的METAL GEAR REX，准备向SNAKE发动猛烈的攻击。



同伴

核兵器废弃所已被FOX HOUND占据，要把敌人彻底解决，SNAKE必须得到同伴的协助。从同伴那里获得的贵重情报，SNAKE能够成功避开敌人的警戒网，把自身的能力发挥到最大限，直捣LIQUID的主力部队。

OTACON

ARMS TECHS社的兵器开发员，在这次的事件中被捉去当作人质，他的原名是HAL EMMERICH。

OTACON是开发METAL GEAR REX的天才科学家

今后的作战中，OTACON会不断提供SNAKE重要的情报

MERYL SILVERBURGH

司令官CAMPBELL的侄女，以新兵身份被派遣到SHADOW MOSES岛上，之后被卷入今次事件之中。

虽然是一位女性，不过也是值得信任的同伴。

实战经验不足的MERYL同样能够给予SNAKE极大的帮助。

●KONAMI ●冬季发售预定●ACT ●1人玩●DVD-ROM ●记忆位未定●价格未定
●http://www.konamijpn.com/products/mgs_tts/japanese/ ●GC 记忆卡

METAL GEAR SOLID~THE TWIN SNAKES~
Text:MINAMOTO Design:SL

©1987 2004 Konami Computer Entertainment Japan ※图为开发中画面

新作狙击

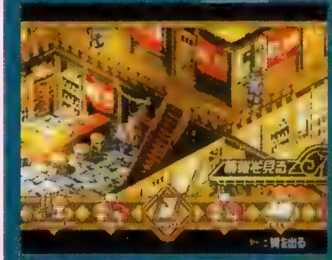
●NEC INTERCHANNEL ●暂定2004年2月●SLG ●1人玩●CD-ROM
●记忆容量未定●价格未定●http://www.neic.co.jp/

BLACK MATRIX 00

Text:义经 Design:SL

※新作特色※

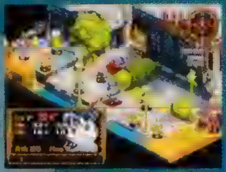
以系列第一作《BLACK MATRIX》的开端、黑衣神父所描述的传说世界为背景的GBA作品《BLACK MATRIX 0》，再加以重新编排就是本作了。事件当中不但会加入的新剧情，而登场的角色也会大幅增加。游戏[illegible]对话、战斗和市镇中自由[illegible]成。《00》中，更会[illegible]中加入自由战斗，[illegible]展而发生的传闻和[illegible]



※故事背景※

世上存在着拥有白色翅膀支配人类的天使、拥有黑色翅膀凶残成性的恶魔，和没有翅膀脆弱的人类。在这样的世界之中，主角卡恩[illegible]的特殊能力，于是将他带走。战斗中，卡恩意外地得到白色翅膀的力量，旅途上还遇到对抗天使支配的组织。另一方面，原本已被贝路杀掉的恶魔亚基拉，竟然再度出现，同时出现的还有一名与主角[illegible]一样的名叫亚比路的恶魔——

※战斗系统简介※



与系列以往的作品一样，本作也是以[illegible]进行。系列第一作所采用的"全局时钟"系统，也会在本作中以[illegible]的形式出现，战斗过程中，画面上会出现一个计时器，战斗的过程[illegible]CT为单位进行计时。[illegible]

另外，[illegible]"PAIN [illegible]"[illegible]"PAIN KILLER"的神[illegible]，会定可令游戏更容易进行下去。

※马戏团的迷你游戏※

与前作不同，新作中加入了特别的迷你游戏，玩者可以扮演马戏团的一员，为了令马戏团复兴而努力，而且还设有专用的剧情。随着迷你游戏中赚取的金钱增加，玩者还可以买入新的迷你游戏。另外，[illegible]

普兰

在生意不振的马戏团中，时常保持着活力的少女。在迷你游戏中，经常对卡恩提供协助。

卡恩

游戏的主角，为了救回被掳走的好友玛蒂亚，与约哈尼一同离开小岛，展开旅程。冒险过程中意外地得到白色翅膀的力量。

玛蒂亚

与卡恩自小一同长大的少女，拥有不可思议的神奇力量。能够声到风和树木的声音，歌声还可以使病人恢复健康。

亚比路

拥有和卡恩相同面孔的少年，与卡恩刚刚相反拥有黑色的翅膀。不知什么原因对卡恩的憎恨相当深，多次意图夺取卡恩的性命。

布拉尔

马戏团的一员，说话经常带着相当长的尾音，不时地也会在迷你游戏中登场。

BLACK MATRIX 00
BLACK MATRIX ZERO DOUBLE:O

其他登场角色

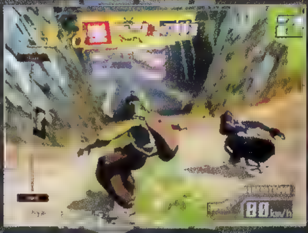
由天使、恶魔、人类三者交织[illegible]世界，《BLACK MATRIX》系列的[illegible]《BLACK MATRIX 00》，正义与[illegible]的冒险故事正式展开。

© SEGA/AMUSEMENT VISION,2003
THE ENTRIES,ES AND EMERICA TRADEMARKS AND LOGOS FEATURED OR DEPICTED HEREIN ARE USED UNDER LICENSE BY SUN TECHNOLOGY INC.

业界名作《JET SET RADIO》原班人马全新力作 再度带来街头文化的旋风

本期为各位介绍早前公布的街机新作《OLLIE KING》，当时只公布了少量的游戏图片，本次笔者将会更详细地介绍游戏的内容，让各位可以更清楚地认识这个由开发《JET SET RADIO》的小组原班制作的全新作品。

Ollie King™



《OLLIE KING》是由开发《JET SET RADIO》的原班人马所制作的游戏。与前作相比，当然进化了不少，角色的动作更有型，画面的效果更会即时作出反应，让玩者更能感受到作品紧张刺激的感觉。

以速度与花式取胜 成为街头滑板的霸者

以街头文化最突出之一的街头滑板为题材的动作游戏正式登场。与其他类似的作品同样，本作的游戏不单以完成路程的时间决定胜负，除了要快以外，赛事途中的各种花式也相当重要。在街头中高速穿梭，同时做出各种有型的花式动作，不但让玩者能够体会滑板的速度感，还可以让玩者感受达成花式动作的成功感。

完全体感型操作 让玩者享受亲历其境的感觉

《OLLIE KING》的游戏操作，将会以体感形式进行。游戏以玩者脚下的滑板进行操作，只要踏着这块滑板，就可以轻易做出种种精彩的花式。而《OLLIE KING》更是同类型作品中，首个设有通讯对战的作品，玩者可以同时跟四名不同玩者一决胜负，令游戏更紧张刺激。

利用你全身去[illegible]受游戏的乐趣。

多种不同难度任由玩者调校 满足各阶层不同玩者的口味

就同类作品而言，由于主要以核心街机玩者为目标，难度一般都会较高，对于初心者而言，未免难于掌握。本作为了适应更多不同玩者，《OLLIE KING》就设下了多个不同的难度，任由玩者选择。当中包括适合初心者，可以使用游戏内部设定角色的“KIDS MODE”，和专为高级玩者而设，由高难度的赛道，加上连续弯角等要素组成的“EXPERT MODE”。

游戏设有不同的难度，任何层次的玩者也可以体会到游戏当中的乐趣。

充满临场感的 正宗滑板动作与世界观

为求游戏的每个部分都做到最好，本作应用了真实的名牌滑板和著名滑板高手，让游戏中的滑板与各种人物动作的模特儿，让玩者能够看到真真正正的滑板花式动作，画面丝毫不比前作逊色。

●SEGA ●推出日期未定 ●SPT ●1-2人玩 ●CHIHIRO 基板
●http://www.ollieking.com/

OLLIE KING
Text: 义经 Design: Kennie

●LEVEL 5●2004年春季发售●MMORPG●1人玩●价格未定●记忆位未定●对应X-BOX LIVE

TRUE FANTASY LIVE ONLINE
Text: 秀吉 Design: 猫部

《TFLO》各种要素火热送上！

TRUE FANTASY LIVE ONLINE

トゥルーファンタジー ライブオンライン

《TFLO》是一款具有新鲜风格的MMORPG，而且基本系统的制作也是一丝不苟，以下是游戏里的各种元素，现在逐一为大家介绍一下。

游戏四大特点介绍

CHECK！组队的过程

1 邀请对方加入

首先选择想加入队伍的人物，然后在指令栏中选择“パーティーに诱う”。直至对手正式加入之前，双方都必须使用通常Chat来沟通。

2 等待对方回覆

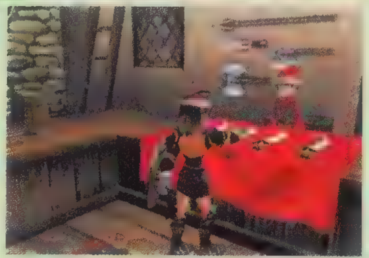
邀请了对方之后，需要等待回覆。而此时对方的画面上会出现“加入队伍吗？”的表示。如果对方回答“是”，这样便会加入到玩者的队伍之中。

3 声音对话

加入了队伍后，新队员的名字便会加入Party List。这时不旦可以使用键盘来输入字句，还可以通过语音来对话，跟现实生活没两样。

CHECK！组队前一定要试试啊！

CHECK！整备武器屋和防具屋



进入店后跟售货员谈话

在道具栏中显示出已购入的物品

CHECK！设定自己的售卖品

→每位角色都可以售卖物品

↓调查有没有心仪的物品

© 2003 Microsoft Corporation All Rights reserved.

●LEVEL 5●2004年春季发售●MMORPG●1人玩●价格未定●记忆位未定●对应X-BOX LIVE

TRUE FANTASY LIVE ONLINE

Text：秀吉 Design：猫部

多种登场生物 首次曝光

《TFLO》是一款非常细致的MMORPG，在游戏中玩者可以购入或捕捉属于自己的宠物作为交通工具，也可以亲自把房屋装饰得美轮美奂，让朋友一起进来参观，跟现实生活一样。

在游戏中代替玩者的普通移动的是利用各种交通工具。除了平时的步行和奔跑外，还可以存钱购买各类型的交通工具，或者捕获动物来作为坐骑。以下是几种较有代表性的交通工具，现在为大家介绍一下。

马匹

最常用的交通工具，可以在店中购买或在森林里捕捉。由于各马匹的颜色均有分别，所以在游戏世界中很可能会存在着一些特殊颜色的奇异品种。

骆驼

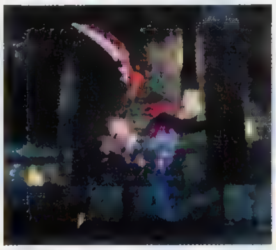
骆驼不仅可用来代步，还能够用来运送货物。在图中的骆驼每只限乘坐一人，但不同种类的骆驼，有的却可以同时乘坐两位角色。

小龙

比起马匹珍贵许多的动物，同样可以在店里买入或自行捕捉。而除了颜色不同外，角的形状也会有所差异。

尼尔斯

传说中会在迷宫深部袭击冒险者的怪物，对世界上所有生物都非常憎恶，经常在迷宫和墓地中出现。



凶狼

以锐利的牙和爪为武器攻击冒险者。行动速度快、回避能力高是它的特徵，多数在深山地域群体出现。

兽人

生息在巴路迪亚大陆的亚人种，喜爱独居生活。他们的性格异常残忍，一看见人类便会马上进行袭击。

卡哥尔路

潜藏在迷宫深处，会自行活动的石像。因为它们只是凭借魔法之力来行动，所以并没有任何感情。而且体质非常坚硬，一般的武器很难伤到它们。

基玛拿

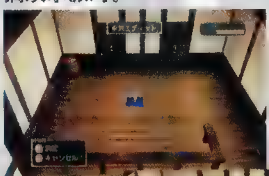
拥有狼和牛头及大蛇尾巴的魔兽，知性比一般的怪物高，懂得使用魔法。传说中基玛拿是由魔法所制作，平时远离人群，生活在深山及迷宫深处。

哥卡利斯

持有使对手石化的特殊能力，是非常恐怖的魔兽。由于人们害怕它的能力，因此不敢接近，以致哥卡利斯的羽毛成为相当珍贵的商品。

装饰自己的房间

每位玩者在游戏中均会获得一间房屋，冒险者可以将旅程中获得道具用来布置自己的房屋，制作出一间属于自己的小天地。此外，玩者还可以邀请其他朋友参观自己的房屋，甚至大搞欢乐派对。



开始时房间里空无一物

可以随时转换视点。

玩者可以添置家具。

邀请朋友到自己的房间参观

巨型蝎子

巨大的蝎子怪物，它的针具有剧毒，能够使猎物中毒和麻痹，是极为凶悍的魔物。

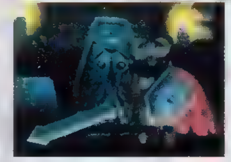
巨型青蛙

巨大的青蛙怪物，由于体型像一个球，所以很容易吸引小孩接近。托托多平时相当温顺，但受到攻击时便会露出凶恶的一面。

巨型蝙蝠

生息在迷宫的入口及低层，是一种大型的蝙蝠。虽然外表好像没有什么杀伤力，但懂得一边飞行一边攻击敌人。

黑暗骑士



全身被铠甲包围，挥动着大剑攻击敌人。除了剑以外，他还懂得使用魔法，是非常难缠的对手。

©2003 MICROSOFT CORPORATION ALL RIGHTS RESERVED

ROCKMAN EXE

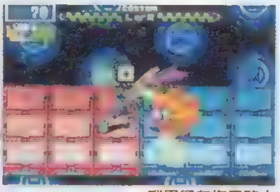
ロックマンエグゼ4 トーナメントレッドサン
ロックマンエグゼ4 トーナメントブルームーン

红太阳 蓝月亮 两个版本同日发售！

新属性登场

现在介绍四种新属性，其中闪电属性（THUNDERSOUL）和风属性（WINDSOUL）只会在《红太阳》版本中出现，废铁属性（JUNKSOUL）和树木属性（WOODSOUL）则只会在《蓝月亮》版本中登场。想用齐全部属性，就要玩齐两个版本了。

WINDMAN



利用风力伤害敌人。

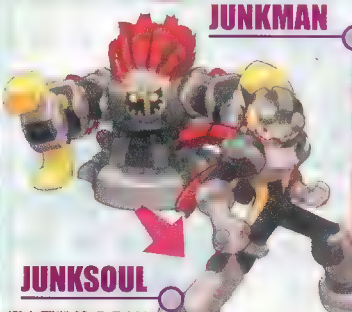
WINDSOUL

THUNDERMAN

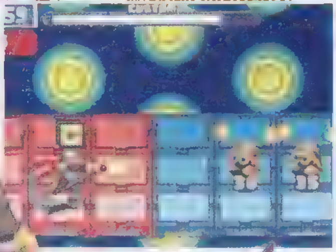
雷电属性攻击可给予怕电的敌人两倍伤害。

THUNDERSOUL

JUNKMAN



这个SOUL拥有使敌人混乱的能力。



JUNKSOUL

树木属性的SOUL有什么特殊能力呢？

WOODMAN

WOODSOUL

两个版本有着不同的故事

两个版本除了属性有所不同，当中出现的人物及故事均有不同！现在介绍《红太阳》中关于迪卡奥的剧情，以及《蓝月亮》关于水人（AQUAMAN）和操纵者城户舟子的剧情。

《红太阳》迪卡奥的剧情

GUTSMAN（根性人）、操纵者迪卡奥及他的弟弟捷沙奥都会在剧情中出现。话说捷沙奥回到竞技场时突然失踪，于是洛克人和根性人合力去查出真凶。

这位可爱的小孩子就是迪卡奥的弟弟——捷沙奥。

热斗的PET收到捷沙奥的求救电子邮件。

《蓝月亮》城户舟子的剧情

水人是本作新登场的属性，其操纵者是城户舟子。自命出生不幸的城户舟子，在电脑世界引发起严重灾难。巧合之下，舟子认识了热斗，两人随即出发去拯救电脑世界。

水人失踪了，操纵者城户舟子非常担心。

水人的泪水竟导致电脑世界"水漫金山"！

新BOSS资料公开

以下是3个新BOSS的资料，分别是激光人（LASERMAN）、影像人（VIDEOMAN）和剑道人（KENDOMAN），三人各有独立的特性和弱点，玩者必须找出针对性的战法对付他们才行。

擅长使用激光攻击，破坏力极强！

LASERMAN

他会将洛克人的动作拍下，再放出洛克人影像攻击。

VIDEOMAN

KENDOMAN

剑道人会分裂成多个分身向洛克人展开攻击！

●CAPCOM ●12月12日 ●ARPG ●1人玩 ●盒带 ●电池记忆 ●4800日元（GBASP发售17300日元）●http://www.capcom.co.jp/rockmanexe/ ●对应双打线

ROCKMAN EXE 4 TOURNAMENT RED SUN ╲ BLUE MOON

Text：风之使者 Design：Kennie

© CAPCOM CO.,LTD.2003 All Rights Reserved.

DRAGONBALL Z

人气漫画系列《龙珠 Z》的最新格斗作品终于正式登陆 GBA！预定 2004 年春季发售！新作的副标题是《舞空斗剧》！

《DRAGONBALL Z～舞空斗剧》

集合人气的战士！来年春天再度决战！

由鸟山明笔下诞生的著名漫画《龙珠》，经过改编之后演化成了动画版的《龙珠 Z》。在即将来临的 2004 年春季，BANPRESTO 将在 GBA 上推出一款游戏作品。该作将会以格斗形式进行游戏，不但加入了独特的游戏系统，而且游戏的内容自《龙珠 Z》剧集最初悟空与亲生兄长决战开始，以至最后魔人布欧决战，故事的内容相当丰富，而登场人物数量也不少。

队伍成员任由玩者配搭

不论在原作中是敌方还是同伴，游戏中的所有登场角色，都可由玩者自行组合出击的队伍。

本作的游戏系统详情到现在虽然还未清楚，然而暂时从公布的游戏画面中，已可确认到游戏中设有LV这项数值，同时玩者也可以与各种不同的登场角色，组成最多达3人的部队，进行战斗。

战略

根据选择的人物与角色的等级，战斗的方式也需要做出不同的变化！

迫力

空中、地上、近距离、远距离！在不同的场地中展开充满迫力的大战！

感动

以原作故事中不同角色的视点来描绘的原创故事，各位FANS万勿错过！

全新体验的战斗，即将在GBA上登场！

●GBA●BANPRESTO●暂定 2004 年春季●FTG●1 人玩●盒带●内置记忆●价格未定●http://www.banpresto.co.jp

《DRAGONBALL Z 舞空斗剧》 Text:义经 Design:FREEMAN

© BA-DOSUTAJIO/集英社・东映 ANIME SHONN
© BANPRESTO 2004

鬼武者 无赖传

《鬼武者 无赖传》是一款类似“大乱斗”的游戏，最多可以供四人同时游玩。而故事模式中则只可由一人进行，隐藏要素相当丰富，例如特殊人物、特殊版图等等，以下为大家逐一介绍。

基本操作

□键：攻击(按住可储气)	△键：脚踢	╳键：吸收魂(╳键连打)
○键：跳跃	R1键：摆架式	R2键：舍弃道具
L1键：防御	L2键：切换目标	右ANALOG：舍弃道具
左ANALOG：切换目标		

●CAPCOM ●已发售 ●ACT ●6800日元 ●1~4人玩 ●80KB以上 ●DVD-ROM

攻略流程及基础技巧讲座

明智左马介编攻略流程

第一幕

以草原为舞台的第一关，出现的敌人全是一些喽罗，玩者可趁机熟习操作。如果曾经玩过“《鬼武者》系列”的玩者，可以多尝试利用“一闪”和“弹一闪”来斩杀敌人，这样可以取得较多的“魂”。此外，“刀飞”、“追击”和“波动剑”等招式也应尽量练习。

第二幕

第二关的地形比较复杂，敌人的弓箭手喜欢在不同的“线”上向我方施以攻击，最好先将他们打倒，免得夜长梦多。当角色被敌人瞄准时，身体会呈现白色的光芒，这时就要留意弓箭手的袭击，而身上的光变成红色时，即弓箭手将会攻击，此时要尽快避开。

第三幕

这一版的过关条件是要在4分钟内收集5个“胜利魂”，而这些“胜利魂”在打倒某些特定敌人后便会出现，所以玩者一开始便要尽量杀敌，不要跟他们纠缠浪费时间。在普通模式中，4分钟可说是绰绰有余，但由Hard Mode开始便会感到困难，一定要小心应付。另外还要留意吸收胜利魂的速度极为缓慢，如果不先将四周的敌人打倒，就很难成功取得胜利魂。

第四幕

在第四关会算次遇上BOSS“JUJUMOMA”。“JUJUMOMA”很喜欢拿取版面上的宝箱，所以在可能的情况应该制止她，否则让她拾到“战术壳”或“火炎球”等道具就会很麻烦。另外，在场上还有一位弓箭手，打倒他后经常会出现回复体力的魂，因此在攻击JUJUMOMA之余，也不妨将弓箭手打倒来回复体力。

第五幕

本关的条件是要在3分钟内将20名敌人击倒，由于敌人的HP和攻击力皆有显著强化，而且还懂得使用“战术壳”及“道具”，所以还未熟练操作的话仍有些难度。除此之外，此版还会出现一些火枪手，他们的射击速度很快，如果无视这些火枪手就会慢慢被削弱体力而死，一定要想办法将其消灭。

第六幕

第六幕的目标是要在3分钟之内集齐10个胜利魂。此版除了会出现难缠的火枪手后，还会出现懂得滚地的怪物。此类怪物的能力值甚高，滚地的招数也难以防范，如玩者持有战术壳在手就一定要先对付他们，否则后患无穷。还有，玩者最好趁使用了战术壳的空档时间吸取胜利魂，这样可以避免受到敌人夹击。

第七幕

以船上为舞台的一版，过关条件是要将全部敌人消灭。但由于经常会出现一些弓箭手站在船楼之上，所以要借着线移动来将他们消灭。至于龙人的实力并不强，要留意的倒是在关末出现忍者，他们的移动速度甚快，而且还懂得储气攻击，必须要小心应付。

第八幕

又是BOSS的关卡，今次的敌人是幻魔剑士“GOGANDANDES”。幻魔剑士的“储气攻击”和“一闪”异常厉害，胡乱出剑只会自食其果。所以在使用连续斩之余，也要配合“脚踢”来打跨他的防御。只要将他击至硬直，就不怕他会使用一闪。另外在进行埋身战之余，在远处时也不妨储气使用波动剑，这样可以有效地削弱他的体力。

第九幕

在5分钟以内将四十名敌人击倒是本版的过关条件。这一版的特别之处是地面非常湿滑，在移动上会感到很困难，而攻击命中率也会因此而大大减低。在这样的恶劣环境下，要完全不被敌人击中并不容易，所以如果一看见有回复体力的魂就要立刻想办法取得，这样就算要进行持久战也不怕。

第十幕

最后一幕的敌人是大家熟悉的织田信长，他的威力真是厉害得很。除了攻击力强外，还会不断使用战术壳，令我方受到极大的损伤。再加上信长吸魂的力量很强，玩者只有将信长击倒在地上时才能吸收到魂。另外，地形也是本关的难处之一，在四周都有一些陷阱令我方受创，所以最好先将信长引到左下角或右下角才施于攻击。而除了信长之外，还会有一个弓箭手喽罗，玩者一定要想办法吸取他掉下来的魂，否则只会让信长不断地回复体力。

特殊移动

线移动

在战斗中，按下↑或↓两次角色会作出线上移动，在建筑物跳上跳下。而在摆出架式时只需按一次↑或↓则可使出线移动。

转换位置

而于摆架式状态中配合十字键→和←使用，可以瞬间转移至敌人的后方，杀敌人一个措手不及。

攻击技巧

通常攻击

按下□键后角色会以武器作出攻击，连续多次按下□键后会施展出连续斩，再配合上十字键来使用，能变化出不同的技巧。

鬼武者-无赖传 Text:秀吉 Design:MW

储气

按住□键一会就会自动开始储气，而最多可以储至三段，而在受到攻击或放开□键前，角色会一直维持着储气状态。另外，配合十字键和架式，可以组合出不同的技巧。

架式

按住R1键不放便会进入“摆架式”的状态，此时的移动方法跟平常会有所差异。而配合上十字键和□键可变化出各种技巧。

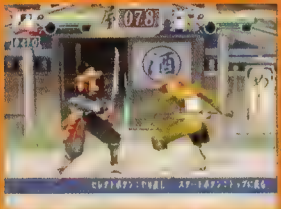
脚踢

按下△键会使出脚踢，这招能够打破敌人防御是它的最大好处。配合上连续斩使用，能够令敌人露出空隙。

一闪

配合敌人来攻击的一瞬间，立刻按下□键攻击便能使出“一闪”的技能，虽然这招的威力强大，但时间的掌握上非常困难，必须多加练习。

弹一闪



“弹一闪”是由“一闪”演变出的技巧，当敌人将要攻击的一瞬间立刻按下L1键作防御，成功时敌人会被弹开，这时立刻再按下□键就能使出“弹一闪”。虽然这招的威力远逊于“一闪”，但胜在安全和成功率高。

特殊攻击

下段攻击

按↓键＋□键可使出下段攻击，其特点是命中后会令敌人倒地，但不能配合连续斩使用。

刀飞

在按住R1摆出架式的状态下，再按△键，成功命中敌人后会令敌人的武器掉到地下。但持有战术壳时不能使用。

追击

当敌人倒地后，按○键跳到敌人的上方，接着再同时按下↓键＋□键便可追击敌人。

指令攻击

波动剑

在按着□键储气的状态，按下方向键的→键再放开□键便会使出波动剑作远距离攻击，储气的时间越久，波动剑的攻击距离便越远。波动剑结合灵活的变线移动，能够很有效地牵制对手的行动。

体术

按着□键储气。然后放开□键（不必按任何方向键）便会使出体术作远距离攻击，储气的时间越久体术的攻击力越强。

升龙斩

同时按下↑键和□键可使出升龙斩，敌人被命中后会飞到远处并倒地。此招对于化解对手在跳跃中的进攻有比较好的效果。另外，升龙斩结合其他动作可形成连击，是不错的进攻手段。

特殊行动

魂吸收

当击倒敌人或破坏了某些物品后，便会出现“魂”。此时只要按着X键便能将“魂”吸进体内，而“魂”的种类有以下八种。

魂的种类	功效
经验值魂	用来强化角色。
体力魂	吸收后可回复体力。
胜利魂	打倒敌人后会出现，集齐一定数量后可过版。
力魂	攻击力一段时间里增加或减少
速魂	移动力一段时间里增加或减少
特魂	特殊力一段时间里增加或减少
毒魂	体力慢慢减少
无敌魂	一定时间内进入无敌状态。

紧急回避

同时按L1＋△键可作出紧急回避，被敌人围攻时可以暂时脱离险境。不过使用时会消耗一定的体力，所以千万不要胡乱使用。

战术壳

当吸收到红、绿、蓝三个战术壳其中一种时，按下R1键＋△键便可使出战术壳。战术壳的杀伤力不小，而且没有“一闪”对操作技巧的高要求，因此非常实用。

使用及舍弃道具

移动至道具附近按下□键角色便会自动将道具拾起，接再按一次□键便会使用。如果想将道具弃掉，只要按R2键即可。

隐藏要素全面公开

隐藏人物取得方法

○ROCKMAN X○
1. 完成左马介的故事模式。
2. 在对战模式中用左马介打倒乱入的ROCKMAN X。

○ROCKMAN ZERO○
1. 用ROCKMAN X集齐三件赤、绿、青的Z配件（完成故事模式、幻梦空间、幻梦空间改）。
2. 在对战模式中用ROCKMAN X打倒乱入的ROCKMAN ZERO。

○ゴーガンダンテス○
1. 完成左马介、かえで、庆次郎的故事模式。
2. 在对战模式中用十兵卫打倒乱入的ゴーガンダンテス。

○信长○
1. 将初期12位角色爆机一次。
2. 在对战模式中用左马介打倒乱入的信长。

○武藏○
使用杂兵以LEVEL 3或以上的状态完成故事模式。

○小次郎○
1. 使用武藏在没有接关的情况下，在岩流岛中取得胜利。
2. 在对战模式中用武藏打倒乱入的小次郎。

○ジュジュドーマ兰○
用JUJUDOMA（ジュジュドーマ）以LEVEL 3或以上的状态完成故事模式。

○杂贺 孙市○
在对战模式中对战200次，再将乱入的孙市打倒。

初心锦囊

●CAPCOM ●已发售 ●ACT ●6800 日元 ●1~4 人玩 ●80KB 以上
●DVD-ROM

鬼武者-无赖传
Text：秀吉 Design：MW

隐藏版图

隐藏要素	出现条件
幻梦空间	在没有战败的情况下，将第四关及第八关的BOSS击倒
地下工厂(隐藏地图)	用小谷爆机一次
洛克人EXE 关卡	取得ROCKMAN EXE 时同时取得
ZERO 的未来世界(版图)	取得洛克人 ZERO 时可同时取得
最后魔王关(版图)	取得信长后会同时获得
鬼之岛(版图)	取得幻魔剑士后可同时取得

各装备品取得方法

装备品名称	装备品取得方法	效果
赤の首饰	用エケイ在故事分岐后进入今庄的隐藏房间	力魂(阴)を无效化
青の首饰	用左马介做出三次以上一闪	速魂(阴)を无效化
绿の首饰	用お邑进入今庄的隐藏房间	特殊魂(阴)を无效化
紫の首饰	魂总吸收量 10000 突破	紫魂を无效化
橙の首饰	胜利魂交换（角色不明）	全阴の魂を无效化
白の首饰 Lv1	用庆次郎完成幻梦空间	体力自动回复(小)
白の首饰 Lv2	胜利魂交换（角色不明）	体力自动回复(大)
黑の首饰 Lv1	用ゴーガン进入今庄的隐藏房间	特殊能量自动回复(小)
黑の首饰 Lv2	胜利魂交换（角色不明）	特殊能量
封壳镜 Lv1	用かえで进入今庄的隐藏房间	战术壳珠放出防止（小）
封壳镜 Lv2	用小次郎做出三次以上一闪	战术壳珠放出防止（中）
封壳镜 Lv3	胜利魂交换（角色不明）	战术壳珠放出防止（大）
澄心の御守 Lv1	庆次郎で鬼玄武隐し部屋下の宝箱	体力魂回复效力上升（小）
澄心の御守 Lv2	ゴーガン编爆机	体力魂回复效力上升（中）
澄心の御守 Lv3	胜利魂交换（角色不明）	体力魂回复效力上升（大）
赤吸魂の数珠	用かえで完成幻梦空间改 10 阶以上	魂吸收力上升（大）
绿吸魂の数珠	用お邑完成幻梦空间改 10 阶以上	魂吸收力上升（大）
黄吸魂の数珠	用庆次郎完成幻梦空间改 10 阶以上	魂吸收力下降（大）
魂魄阳の书 Lv1	完成幻梦空间	魂のプラス效果时间上升（小）
魂魄阳の书 Lv2	用小次郎完成幻梦空间	魂のプラス效果时间上升（大）
魂魄阴の书 Lv1	用マーセラス进入今庄的隐藏房间	魂のプラス效果时间减少（小）
魂魄阴の书 Lv2	用小次郎完成幻梦空间改 10 阶以上	魂のプラス效果时间减少（小）
宝玉 Lv1	用三つ目进入今庄的隐藏房间	刀弹き防止（小）
宝玉 Lv2	用孙市在第 4 幕超速胜利	刀弹き防止（中）
宝玉 Lv3	胜利魂交换（角色不明）	刀弹き防止（大）
金のにわとり	用ゴーガンィ取得鬼玄武隐藏房间下的宝箱	混乱状态无效化
破魔の笛	用左马介完成幻梦空间改 10 阶以上	攻击封印无效化
增鬼香 Lv1	用刀足轻进入今庄的隐藏房间	鬼力上升（小）
增鬼香 Lv2	用杂兵进入今庄的隐藏房间	鬼力上升（中）
增鬼香 Lv3	胜利魂交换（角色不明）	鬼力上升（大）
朱雀の书	胜利魂交换（角色不明）	一闪允许时间 3 倍
玄武の书	魂总吸收量 20000 突破	一闪封印（自己同样）

胜利魂交换物品

〇在普通难度以上，在完成故事模式或幻梦空间完结时可以用胜利魂交换物品
〇在普通难度以下完成故事模式时会自动进行交换。

■基本交换道具■

〇药草	交换魂数 3 魂	效果为 HP 小回复
〇丸药	交换魂数 6 魂	效果为 HP 大回复
〇秘药	交换魂数 9 魂	效果为 HP 全回复
〇身代わりの木札	交换魂数 15 魂	效果为死亡时全回复
〇力石	交换魂数 30 魂	效果为 HP 最大值增加

■角色交换道具■

〇黑の首饰り LV2	特殊ゲージ回复大	用孙市购物
〇青龙の书	一闪一击必杀	ベリハ爆机
〇白虎の书	一闪の威力、待ちうけ时间 2 倍	以 HARD 难度打倒两位鬼武者，且不能接关
〇白の首饰り LV2	マーセラス or 三つ目 or 刀足轻	用リア购物
〇朱雀の书	一闪的待ちうけ变成 3 倍	用十兵卫购物
〇エクスガリバー	攻击、防御上升、状态异常无效	用左马介购物

进入隐藏房间方法

在游戏中暂时已确认有两间隐藏房间，而且只会在故事模式中出现，当角色移动至隐藏房间前，便会出现↑↑的标志。

- 今庄（城镇的一关）
- 鬼玄武（飞空艇）

分岐出现条件

〇左马介〇
用左马介和かえで完成游戏一次，再次以左马介进行游戏时/出现分岐。

〇かえで〇
用左马介和かえで完成游戏一次，再次以かえで进行游戏时/出现分岐。

〇庆次郎〇
用庆次郎和かえで完成游戏一次，再次以庆次郎进行游戏时/出现分岐

对战角色

〇MASELRAS改（マーセラス改）POWER〇
将 MASELRAS 提升至 LEVEL 2。

〇MASELRAS改（マーセラス改）SPEED〇
将 MASELRAS 提升至 LEVEL 3。

各角色专用武器取得法

〇左马介〇	
雷斩刀	在城镇的一关，进入左上方的屋顶。
村正	在第二路线时，在城镇的一关，再进入左上方的屋。
炎龙剑	完成第四幕後，再通过幻梦空间(十层)。
毗沙门	完成第八幕後，再通过幻梦空间改(二十层)。
エクスカリバー	用 180 魂交换。
〇十兵卫〇	
烈火剑	在第二路线时，进入时之隐藏房间。
旋风丸	在故事分支之前，进入今庄的隐藏房间。
舞雷刀	完成梦幻空间。
童子切安纲	以お邑完成梦幻空间。
正宗	在第三路线时，进入今庄的隐藏房间。
ライトサーベル赤	完成信长编。
竹刀	以杂兵完成幻梦空间改 10 层以上。
毗沙门剑	以左马介完成幻梦空间改。
〇かえで〇	
ジャンピーヤ	以超快速完成第六幕。
包丁正宗	完成梦幻空间。
反鬼の小太刀	完成幻梦空间改。
〇前田庆次郎〇	
大长巻	以超快速完成第五幕。
一文字长巻き	以武藏完成幻梦空间改。
青龙偃月刀	完成幻梦空间改。
〇杂兵〇	
野太刀	
冈田贯	完成梦幻空间。
竹刀	完成幻梦空间改第十层。
ライトサーベル青	完成幻梦空间改。
〇ROCKMAN X〇	
ムラマサブレード	在城镇的一关，进入左上方的屋顶。
バラディンソード	完成幻梦空间改。
〇ROCKMAN ZERO〇	
LV2	完成幻梦空间改。
〇武藏〇	
ねぎ＆おたま	完成幻梦空间。
膝切＆髭切	在第六幕使出两次或以上一闪过版。
干将・莫耶	完成幻梦空间改。
地狱极乐剑	取得毗沙门剑和エクスカリバー。
Wライトサーベル	取得ライトサーベル赤・青。
〇风魔小太郎〇	
峨嵋刺	以超快速完成第六幕。
ディナーセット	以孙市完成孙市幻梦空间。
狼牙苦无	以小太郎完成孙市幻梦空间。
饿狼	取得狼牙苦无和反鬼の小太刀。
〇お邑〇	
中华セット	以孙市完成孙市幻梦空间改十层。
フィランギ	以超快速完成第六幕。
グラディウス	以十兵卫完成孙市幻梦空间改十层。
ライオンハート	以お邑完成幻梦空间改。
〇エケイ〇	
ハルベルト	以エケイ完成幻梦空间。
方天戟	进入今庄的隐藏房间。
〇孙一〇	
マシンガン	在鬼が岛中出两次或以上一闪过版。
ビームライフル	完成幻梦空间改。
〇刀足轻〇	
织田	以超快速完成第五幕。
血涂られた铭刀	在第九幕鬼玄武的宝物库下段宝箱中取得。
〇三つ目〇	
阴阳の爪	以超快速完成第四幕。
雌雄の爪	鬼玄武的宝物库下段宝箱中取得。
死活の爪	完成刀足轻编。
〇小次郎〇	
雷	斩刀
子狐光	在今庄的隐藏房间中取得。
〇ジュジュドーマ〇	
雅	今床村左上方的道具房间。
〇ジュジュ兰〇	
丈夫	鬼玄武的宝物库下段宝箱中取得。
〇ゴーガンダンテス〇	
幻魔刀・鬼食い	在第赞幕使出三次或以上一闪过版。
ライトサーベル赤	完成信长编。
〇信长〇	
ライトサーベル赤	完成信长编。

Kunoichi 忍

前作《Shinobi》大受好评，本作《Kunoichi —忍—》以女忍者为主角，施展华丽的忍术消灭敌人。以下会讲解各种操作、道具一览及玩出隐藏要素的方法。

© SEGA WOW/SEGA,2003

●SSEGA●12月4日●ACT●1人玩●DVD-ROM●6980日元
●使用容量未定●http://kunoichi.jp/

基本操作

左ANALOG：移动	右ANALOG：转换视点	十字键：选择忍法
□：剑攻击	△：腿攻击	×：冲前
○：跳跃	L1：手里剑	L2：忍法
R1：锁定目标	R2：目标	R3：重设视点

画面说明

1. 体力棒
2. 手里剑与卷物数
3. 集气棒
4. 杀阵时间线
5. 出现敌人数目
6. 玩家角色
7. 敌人
8. 锁定的敌人

忍法

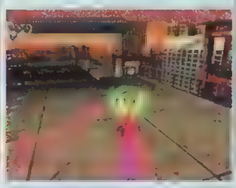
忍术分为火焰、雷阵和风牙三种，按十字掣的左右选择忍术，再按L2发动。

火焰

以主角为中心点爆发出火炎，重创周围的敌人，对付BOSS必用的强力忍法。

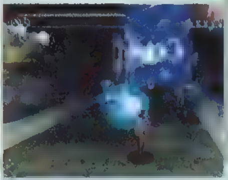
雷阵

使用时主角身体会发出强烈静电，一定时间内不受敌人攻击的伤害，同时会提升前冲的速度。



风牙

手腕周围会产生旋风，打出真空刀刃攻击敌人，发动忍术之后，可以打出六发真空刃。活用它的特性，狙击已LOCK ON（锁定目标）的远距离敌人。



特殊操作

飞踢

锁定敌人，跳跃中按△使出飞踢。

八双手里剑

没有锁定敌人时，在二段跳跃上升中按L1，便可放出8枚手里剑攻击周围的敌人。

分身攻击

锁定敌人后按住□使出分身攻击，分身攻击需要消耗1条集气棒。

杀阵

击倒敌人时，杀阵时间线会开始倒数，在时间线结束前快速击倒另一个敌人，时间线会再次倒数，连续快速击倒所有敌人便会出现杀阵画面。想有效地快速消灭敌人，就要活用R1将敌人锁定，再按X冲过去击杀他。

踢上

锁定敌人，左ANALOG拉向目标敌人的反方向按△把敌人踢到空中。

踢落

把敌人踢到空中后连续△，将敌人踢落地面，破坏敌人装甲和周围物件。

小太刀攻击

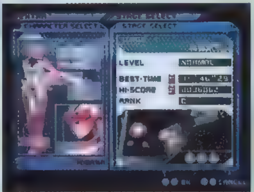
锁定敌人，左ANALOG拉向目标敌人的反方向按□攻击。

道具一览

- 手里剑：增加8枚手里剑
- 卷物：增加1本卷物
- 中臣特制胶囊：回复体力
- 中臣特制增强剂：增加体力最大值
- 练气晶：增加集气量
- 加分钱币：过关时额外加上金币分数
- 隐藏钱币：因应取得数追加隐藏模式和隐藏角色
- 隐藏卡片：取得后增加GALLERY内的画像

EXTRA模式

刚开始不可以进入EXTRA模式，按"NEW GAME"进行STORY MODE，过后便可进入。EXTRA模式分为STAGE SELECT、MOVIE GALLERY和GALLERY三部分，以下逐一说明。

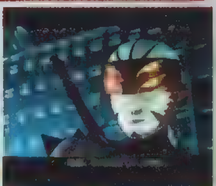


STAGE SELECT

在STORY MODE完成过的关卡可在此个别选择进行，供玩家收集隐藏钱币、收集隐藏卡及争取高RANK。

MOVIE GALLERY

在STORY MODE看过的动画可在此重播欣赏。



GALLERY

在关卡中取得隐藏卡片，这里便会增加画像。

STAGE介绍

STAGE 1

东京23区某所

[illegible]会出现，不断[illegible]在BOSS[illegible]攻击[illegible]

STAGE 2

丸之内 地上

[illegible]出现[illegible]是一[illegible]插入[illegible]过[illegible]斩断[illegible]橙色[illegible]攻击，[illegible]马上[illegible]BOSS全身[illegible]专心回避。

STAGE 3

55地区 地下铁构内

[illegible]进即可，[illegible]伤[illegible]接[illegible]只要BOSS停下来，就可以走近头部攻击。

STAGE 4

新宿车站东口

场景中设置了很多镜，必需破坏[illegible]叫[illegible]可[illegible]外围的地方走动，等待龙卷风消失。

新角色、新要素&模式一举公开!

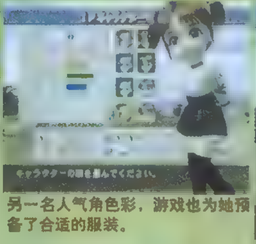
人气高尔夫游戏已经正式发售了!为此本次笔者便为大家介绍新登场角色，以及讲解游戏中收录的模式、新增要素等内容。

みんなのGOLF 4
EVERYBODY'S GOLF

●Sony Computer Entertainment ●11月27日●SPG ●1~2人玩
●DVD-ROM ●未定●5800日元●http://www.scei.co.jp/ ●对应分插

初登场角色陆续现身

在《大众哥尔夫4》中一共有36名球手供玩者选用，而其中是22人是初次登场的新人物，他们各有所长且充满个性，你又会选用哪一个?



另一名人气角色彩，游戏也为她预备了合适的服装。

年纪轻轻的普伦，穿上可爱的小牛服装，尽展其天真的一面!

武藏MUSASHI
30岁，喜欢打扮成武士的现代人，是个注重礼仪和武道的古装剧发烧友。

爱美AIMI
日本女性，28岁，犹如保姆一般的温柔大姐姐，但有时也会显露出娇媚的一面。

嘉鲁德GARUDA
100岁的印度人，衣著非常时髦，是个充满活力的老头。

樱SAKURA
20岁的日本女性，和祖先一样是忍者，兼具野性和成熟女性的特质。

小弓YUMIPPE
时常用冷淡的口吻说话的7岁女童，偶尔也会在不经意间流露出童真。

猴子?
什……什么?曾在《捉猴》及《MONSTER FARM》中登场的猴子竟然也会参战?

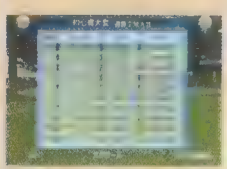
游戏模式完全公开

游戏所收录的模式大致上分为一人用和多人用两种，让不同要求和不同口味的玩者都会满足!

一人用模式:

锦标赛

游戏中的主要模式，玩者要跟30名电脑球手一较高下，完成每个洞之后均会发表中期成绩，且看你能否在一众高手中脱颖而出?



从排名榜中可清楚看到每个参赛者的成绩。

VS模式

与AI球手比赛，分为两个不同难度，胜出之后除了可选用对手之外，更可取得不同的服装。

有时更要在特定条件下比赛。

全国大赛

先通过手提电话或PC取得参赛密码，完成全部18个洞之后，再把完成后取得的密码在网页上登记，便可看到自己在全国的排名。

练习

供玩者练习不同距离和情况下的击球技巧，使你掌握更全面的操作技术。

多人用模式:

击数比赛

供1至4人参与，可选择进行3、6、9或18洞的单一比赛。

算分比赛

可供1或2人进行的计分赛，完成球道之后游戏会计算玩者的绩分，较高者得胜。

迷你游戏

收录了多个供1至4人游玩的迷你游戏，包括挑战一杆入洞赛或短途赛等。

各项新要素介绍

上级者模式

大部份游戏模式都追加了这个专为高手而设的机能，在进行时球道简图或落下地点等资料均不会显示，大大提升比赛的难度。

球杆品质

本次的球杆会分为两个等级，当然高级的球杆性能也较佳，玩者要利用比赛取得的绩分来换取。

特殊规则

在多人用的模式中，玩者可自行设定一些特别的规则，例如"击中树木+2杆"或"堕入沙坑+2杆"等，令比赛更加刺激。

角色好感度

假如玩者重复使用相同球手的话，便可以令其好感度提升，当好感度累积至一定程度的话，便可得到各种奖励，包括增加"力量模式"的次数和控球能力等。

球手的好感度会以心型记号来表示

遇上困难时，不妨试试使用新代打券。

新代打券

大家熟悉的代打券今次也会登场，使用后玩者可交给电脑代打，其效果绝对值得期待。

升级试

玩者在进行一人用模式时，会不断累积经验值，之后便会出现升级测试，以各种课题考验玩者的技术，合格的话便可提升自己的等级。

以格子显示地形

当购买了某种道具之后，球道便会加上格子，让玩者更了解球道的地形，包括小山丘的倾斜度等，对游戏的进行极有帮助。

加上了格子的球道，使地形更易掌握。

等级共有5种以上，由新秀到职业级等。

Text: Dr. Game Design: Kennie
大众高尔夫4

© Sony Computer Entertainment Inc.
(图为开发中画面)

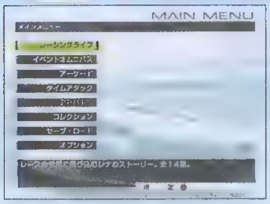
R: RACING EVOLUTION

© 2003 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. All trademarks and copyrights associated with the manufacturers, cars, models, trade names, brands and visual images depicted in this game are the property of their respective owners. All rights reserved. General Motors Trademarks are used under license to Namco. Logitech, Logicool All rights reserved.

基本操作

手柄	十字键：选项／多机能显示切换	左摇杆：方向盘操作	○：决定／手动刹车
	□：刹车	×：油门／取消	L1：按着可看背后视点
	L2：降档	R1：切换视点	R2：进档
	START：开始／显示暂停选单		
方向盘	方向盘：选项左右移动／方向盘操作	A：手动刹车	B：决定／按着可看背后视点
	X：开始／显示暂停选单	Y：取消／切换视点	L：选项往上移动／降档
	R：选项往上移动／进档	右脚键：油门	左脚键：刹车

主要游戏模式介绍



本游戏备有多种不同的模式，共计有RACING LIFE(レーシングライフ)、EVENT OMUNIBUS(イベントオムニバス)、ARCADE(アーケード)、TIME ATTACK(タイムアタック)、2P BATTLE(2Pバトル)、COLLECTION(コレクション)、SAVE・LOAD(セーブ・ロード)和OPTION(オプション)。除了头两个模式比较特别外，相信其余的模式大家都不会陌生，因此笔者就集中说明前两者。另外也会简单说明一下游戏独特的系统。

特别系统

多机能显示

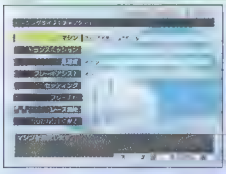
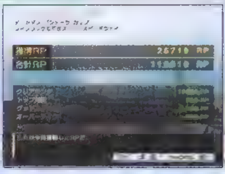
在OPTION玩者可以设定有没有多机能显示(ディスプレイ)，有的话，比赛中按十字键画面下方会有讯息出现，能在赛事里做即时调整，项目因应不同级别的赛事而有异，按十字键上下选择项目，左右来进行调整。其次游戏有所谓“PRESSURE METER”，比赛中会看见对手名称下有一条棒，那就是其心理压力，玩者给与对手压力，能令其产生失误。

BRAKE BALANCE	前后刹车平衡
STEERING SENSITIVITY	方向盘转向敏感度
FRONT STABILIZER	前轮稳定性
REAR STABILIZER	后轮稳定性
CENTER LSD	前后动力分配限制及转向性能调整

一）RACING LIFE

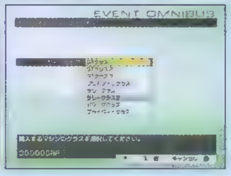
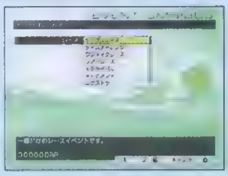
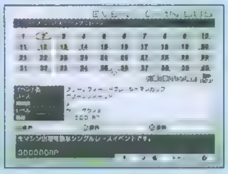
这是由14话构成的故事模式，玩者扮演女主角速水丽娜，从新手开始参加不同的比赛，每场比赛之前都能进行各种设定，项目如下：

MACHINE(マシン)	选择参赛的车款和车身颜色
TRANSMISSION(トランスミッション)	选择使用的变速模式，分别是自动(AT)和手动(MT)
难易度	分为三种难度EASY(イージー)、NORMAL(ノーマル)和HARD(ハード)
BRAKE ASSIST(ブレーキアシスト)	有没有自动刹车系统，分为ON(オン)和OFF(オフ)
SETTING(セッティング)	调整车的性能
FREE(フリー)走行	进行赛道自由练习
RACE(レース)	开始比赛
ROUND 1に戻る	从头再开始玩

二）EVENT OMUNIBUS

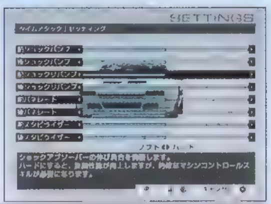
这个模式可以算得上是条件赛，本身会分为不同类型的赛事，玩者需要利用手上的RP分数来购买开启(RP分数除了在模式初期给予一定量外，在RACING LIFE和2P BATTLE模式也可赚取)，而不同赛事又限制特定几个级别的车才可参加，各自再细分金(ゴールド)、银(シルバー)、铜(ブロンズ)三个等级，胜出后可获得RP分数和新车作为奖赏。还有就是玩者需注意此模式开启赛事后，还要在CAR SHOP(カーショップ)购买车辆才能参赛，最初只能拣GT CLASS 3车款，绝大部份新车都要靠RACING LIFE及此模式赢回来。

赛事种类：

SINGLE RACE(シングルレース)	单一比赛赛事，限制赛车的驱动方式及生产国家
[illegible]	玩者在一条特定路段驾驶，然后于限制时间内完成
ONE MAKE RACE(ワンメイクレース)	比赛对手均使用相同车款，因此胜负全凭玩者驾驶技术
[illegible]	要连续参加数场比赛，然后以总分计算谁是总冠军
VS RIVAL(VSライバル)	与其他车手进行单对单比赛
[illegible]	以淘汰赛形式进行，如落败赛事就结束，如胜利对手会更强
EXTRA(エクストラ)	限时内停泊在指定的位置上

车身调校



在RACING LIFE和EVENT OMUNIBUS模式中，玩者在比赛前都能为车辆进行调校，以求能有更佳的发挥，至于调校的项目如下：

前／后ショックバンプ	调整车的扭力，设定HARD的话虽然会增强扭力和稳定性，但如果出现失控较难修正
前／后ショックリバンプ	调整扭力，设定HARD的话能令扭力增强，但却更需要玩的驾驶技术上升
前／后バネレート	能调校车身的转动，前面设定为HARD的话减速时车身重会降低增加后轮抓地力。后面设定为HARD时则在加速时增加前轮抓地力。
前／后スタビライザー	调整过弯时车身稳定性，前面设定为HARD在减速与入弯时车身稳定性会提高。后面设定为HARD则能在过弯加速及驶离弯位时车辆稳它性提高。
フロント／センター／リアLSD	调整车的前中后动力分配，使扭力产生变化。设定为HARD会易于过弯，却增加打滑的危险。
ファイナルギアレシオ	调整车辆的加速力，在直路多的赛道自然重视最高速，弯多的路则设定为重视加速
ABS	自动刹车系统调整。设定为MAX的话刹车会尽量减少锁死，关闭的话则可故意锁死。
TCS	调整驱动控制系统，MAX设定时可以减少车轮空转，关闭它的话则可故意令它空转
ハンドルレート	调整方向盘的敏感度
前后ブレーキ配分	分配前后车轮的刹车能力
最大出力・トルク	提升车的输出功率
车重	令车身轻量化

游戏心得

本作品其实属于相当易玩的赛车作品，若是开启ABS的话，过弯时会自动地收油，但笔者会建议大家将之关掉，以自己的技术去过弯，玩起来会更感觉刺激。整个游戏车速都属于普通级，对玩惯同类游戏的人来说不会感到特别困难。完成游戏最主要问题可能是耐性，因为EVENT ONIMUBUS模式有很多场比赛，大部分是重复的。

●NAMCO●RAC●11月27日发售●1~2人玩●6800日元●记忆容量40kb/2格●DVD-ROM专用光盘●8M记忆卡●http://www.namco.co.jp/

R: RACING EVOLUTION Text：电玩太郎 Design：MW

CHORO Q HG 4

© TAKARA CO., LTD. 2003

Q 版赛车的长寿作品“《CHORO Q》系列”已经推出最新作《HG 4》了。游戏的内容依旧相当丰富，充满各种 RPG 的要素。玩者还可以随意组合配件，制造出属于自己的爱车。

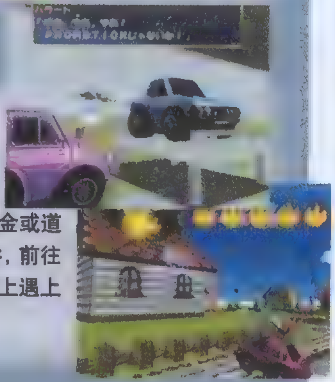
基本操作

左 ANALOG：转换方向	右 ANALOG：加速／减速	十字键：转换方向
○：喇叭	△：倒后	□：减速
X：加速	R1：移动镜头	

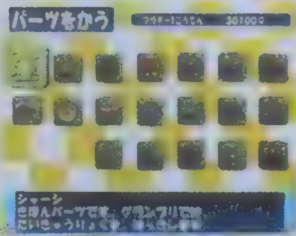
与系列之前的作品一样，最新作《CHORO Q HG 4》中包含了各种不同的 RPG 要素。本作以“CHORO Q”岛为舞台，玩者以其中一部“CHORO Q”的身份生活。凭借着胜出各种不同的比赛，以成为格兰披治赛车手为目标。游戏分为在城镇内与其他 CHORO Q 交谈的故事模式，和在赛道与其他车辆一决胜负的比赛模式。

RPG PART

一如前面所提到的，本作的游戏分为两个不同模式，其中一个就是RPG PART。在RPG PART 中，玩者可以参加各种不同的赛事，同时也可以在赛事中赢取的赏金，对车子进行各种强化。另外，在市镇内与其他 CHORO Q 交谈，成功达成各种任务，也可以获得相应的报酬。

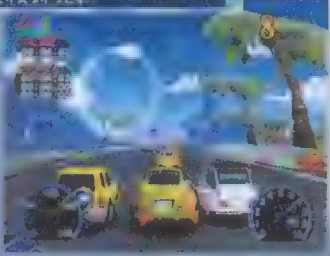


在市镇内，只要与特定的角色交谈，就会引发各种特殊剧情。而中不少的剧情，在发生的同时也会马上引发迷你游戏。完成这些迷你游戏后，就可以取得酬金或道具。其中包括限时内搜寻指定数目的邮件，前往发生火警的现场协助扑灭火种，甚至与路上遇上的竞争对手突然展开赛事。



随着成功达成各种任务和胜出迷你游戏，玩者就可以利用手上的资金，购买各种强化装备。除了增强车辆性能的引擎、车轮等配件以外，游戏内还设有其他各种用作装饰或别的用途的道具。随着装备配件的改变，车辆的造型也会同时转变。这不但可使参加赛事时的胜出机会增加，还可以满足玩者随意改变车辆外观的兴趣。

虽然玩者可以替车辆加上各种装饰，然而车身的造型是不能凭借着装备而改变的。在游戏的舞台中，设有一座名为“研究所”的建筑物。在这里玩者可以在众多的固有车身造型中，选择出心目中最适合的造型。除了一般的赛车以外，还有三轮车、火锅等各种出人意料的车身造型。



笔者心得：

比赛模式的难度其实并不高，最重要的反而是把握在RPG PART 中，完成各种迷你游戏和任务，赚取金钱购买车辆配件，进行改装。

初心锦囊

PS2●TAKARA●已发售●RAC●1 人玩●DVD-ROM●记忆容量 200KB 以上●6800 日元●http://www.takaratoys.co.jp/●GT-FORCE 对应

CHORO Q HG 4

Text·文烈 Design·JO

NEED FOR SPEED UNDERGROUND

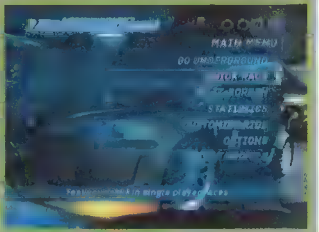
著名运动游戏厂商EA旗下，曾经在PC、GC、PS2等不同平台上推出的《NEED FOR SPEED UNDERGROUND》，最新的XBOX版本终于正式面世。游戏的内容丰富，设有不少独具特色的模式，赛道的背景，以及加速时的画面效果，都花上了不少功夫；让玩者可以感到十足的速度感。玩者更可以对自己的座驾进行各种不同的调整，增加游戏的趣味和真实感。

© EA GAMES

左摇杆／十字按键：转向	A：紧急刹车	B：发动NITRO加速器
X：进档	Y：退档	L：减速
R：加速	●：倒后镜	O：转换镜头角度
START：暂停游戏	BACK：重置车辆	

游戏模式

《NEED FOR SPEED UNDERGROUND》分为多个不同的模式，其中除了最主要的“GO UNDERGROUND”模式以外，还有仅用作单一赛事的“DUICK RACE”和对战专用的“SPLIT-SCREEN”两个模式。以下将会详细介绍。



GO UNDERGROUND

游戏的主要模式，有如故事模式一样。每场赛事开始前，玩者都可以自行设定难度，因应赛事的难度，完成赛事后可以获得不同数量的赏金，赢得赏金后就可以强化现有的座驾和买入各种新车，以及开启游戏中的隐藏元素。

赢得赏金后还可以购入新车和进行改装强化。

QUICK RACE

单独赛事的模式，当中可以选择各种不同的赛事形式。分别包括环形赛道的“CIRCUIT”、点对点赛道的“SPRINY”、练习上档退档时间的“DRAG”、练习转弯用的“DRIFT”、每场赛事淘汰最后一名直至剩下最后一人的“LAP KNOCKOUT”和专门让玩者用来熟悉赛道的“FREE RUN”。在游戏中，“QUICK RACE”可算是练习驾驶技术的模式；在开始“GO UNDERGROUND”模式前，最好能够先在“QUICK RUN”中多多练习。

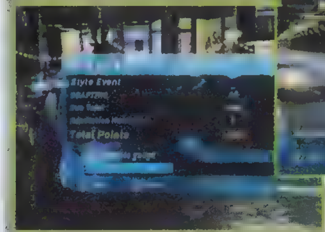
DRAG

让玩者熟悉进退档时间的模式。该模式中，画面的左方显示加速时的转速计，当转速计进入红色区域后，指针就会变成绿色，这时进档就可以得到“PREFECT”的评价，同时车辆的加速时间也可以保持在最高水平。行驶过程中，道路上也有不少其他车辆，不过只要按一下方向键，车辆就会自动向相对的方向移过一条路线。

DRIFT

以车辆不断进行“DRIFT”来赚取积分的模式。在车辆进行“DRIFT”的过程中，画面上会显示增加的分数，保持“DRIFT”的时间越长，所得的分数就越高。

游戏特色



本作最大的特色，就是设有名声值，车辆的外型和比赛时所演出的形式花式，也可以增加角色的积分。在赛事的进行途中，包括跳跃、飘移、走捷径等都可以增加角色的花式得分。

SPLIT-SCREEN

专门用作对战的模式。在这个模式中，游戏的画面将会分割成上下两半，让两名玩者同时进行对战互相较量。

●EA GAMES ●已发售● RAC ● 1-2人玩● DVD-ROM ●记忆容量 11格 ●港币 288元● http://www.japan.ea.com/eagames/

NEED FOR SPEED UNDERGROUND

PS2

初心锦囊

●KONAMI ●12月11日●RPG ●1人玩●DVD-ROM ●421Kb ●6800日元
●http://www.konami.jp.com/products/gegege/ps2/index.html ●对应周边未定

Text:Dr.Game Design:Kennie

鬼太郎 异闻妖怪奇谈

异闻妖怪奇谭

ゲゲゲの鬼太郎

这个以经典的灵异漫画《鬼太郎》为主题的游戏终于有体验版到手了！本次我们便以其为蓝本，讲解一下游戏的流程。

以话数构成的故事

游戏的进行以话数作为单位，每一话大致上会分为对话、潜入、战斗和过场画面等部份。当把每版的敌人打倒，达成指定目的之后便可向下一话进发，以此类推。

过场画面

在每一话的最后，均会加入过场画面，玩者可在此储存进度，并通过妖怪电脑购买装备及收集情报，此外这里也收录了各种附加要素，包括到目前为止的登场妖怪情报、BGM和事件插图欣赏等。

对话部份

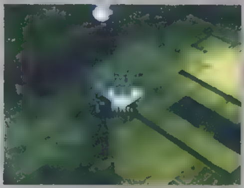
对话部份以冒险游戏的形式进行，玩者所控制的鬼太郎要通过跟其他角色对话来取得情报，包括有关将要发生的战斗内容，以及战斗完结之后剧情的发展等，值得一提的是，游戏的故事内容是完全原创的，极富新鲜感。

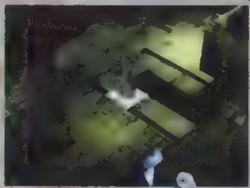
潜入部份

只会在其中的某些话中加入的潜入部份，是控制鬼太郎以主观视点在立体迷宫内移动，中途会遇上突然出现的灵体或是在画面一角闪过的黑影等各类不同情况，让玩者亲身体验原作不可思议的世界观。

战斗部份

游戏的战斗部份则是以回合制的战略形式进行，敌我双方的移动范围和可使用的招式也不同，玩者要根据情况随机应变，至于战斗系统的详细内容会在下面再作介绍。



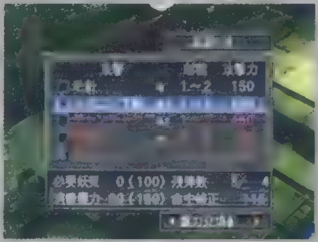


游戏系统内容公开！

战斗部份

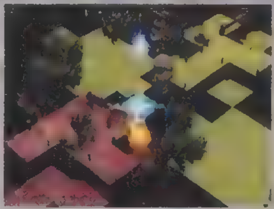
灵力充填

当使用特定的招式时会消耗灵力，假如使用灵力充填的话所消耗的灵力会更多，但却会大幅度提升招式的攻击力，在对付首领角色时使用特别有效。



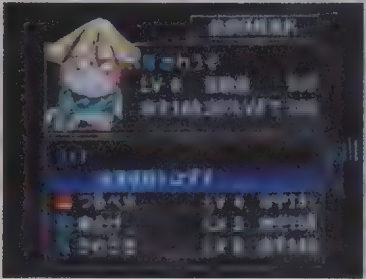
大范围攻击

所谓大范围攻击就是可一次性攻击地图上一定范围内的敌人，除了部份妖怪拥有可作大范围攻击的招式之外，使用某些道具也会有相同效果。



妖怪装备

妖怪装备是鬼太郎独有的特殊指令，鬼太郎可在过场画面中选择把其他妖怪装备在身上，这样鬼太郎便可同时使用该妖怪的招式了。

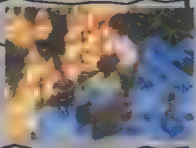


故事分歧

对话时偶然会出现选择题供玩者选择，玩者的意向会使剧情有意想不到的发展，而战斗时的行动也会影响故事中出现的分岐。

特殊指令

除了基本的指令之外，游戏中也会因具体情况而出现特殊的指令，例如战斗中遇上版图发生火灾时，便会出现“灭火”指令。



说服敌人

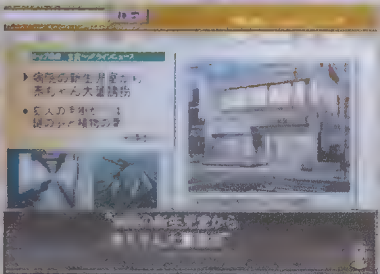
并非每个敌方的妖怪都仇视鬼太郎，因此如能达成某些特定条件，便可使敌方的妖怪加入，除了可作为自军使用之外，更可让鬼太郎装备。

其他

妖怪电脑的3种机能

A.妖怪TIMES“y”出张所

这里会收录直至目前为止的故事和剧情的最新发展等，有时也会加插某些隐藏的剧情。



B.幽灵WEB

这个留言板记录了每只妖怪的特性、使用招式和弱点等有用的资料。

C.妖怪“y”商店

可利用在战斗中所得的金钱在这里购买道具，所出售的包括回复道具和大范围攻击道具等贵重的物资。

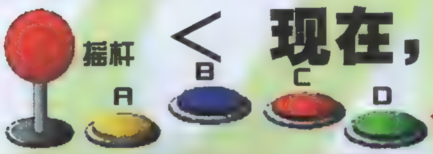
真·拳皇2003情报站

● 2003年，新章开始！在拳皇的舞台上，燃起新的火炎！！

◆从SNK时代起多年以来一直受到绝大多数玩家支持的大人气“《THE KING OF FIGHTERS》系列”的第10作终于现身！继2002年的群星战后，即将进入新章了！

◆因为新主角与新角色的参战，导致KOF的世界到现在为止统一的游戏系统发生了新的变化。在满载超越前作乐趣的基础上，本作绝对会使各玩家更加投入到热斗中。

◆比赛是采一回合制的三对三组队战，直至任何一方的队伍全歼为止。不像以往那样，每当一名角色被打倒后要重新开始另一回合。



<现在，新一轮战斗的大门将会打开。>

令人期待的拳皇新章，开幕！

●操作方法（1P角色面向右方的时候）：

摇杆操作	按钮操作
↑垂直跳跃	A：轻拳
↗前方跳跃	B：轻脚
→前进	C：重拳
↘蹲下	D：重脚
↓蹲下	
↙蹲下 下段防御	
←后退 上段防御	
↖后方跳跃	

[特殊操作]

冲前（跑）	摇杆→→（前方）
紧急后退	摇杆←←（后方）
小跳跃	短时间摇杆↖或↑或↗
中跳跃	中时间摇杆↙或↓或↘
大跳跃	长时间摇杆↙或↓或↘
挑拨	按START按钮（增加对手的气力量计）
通常交替	同时按下BC或CD
交替攻击	↓↘→+同时按下BC或CD（只能在交替标志闪亮时／消耗一条气力量计）
紧急回避	摇杆→（前方）or 摇杆←（后方）+AB同时按下
解拆防御击飞反攻击	防御中同时按下C+D按钮
受身	倒下之前AB同时按下
通常投技	接近对手时←或→+C或D
解拆投技	被投掷的瞬间←或→+C或D（如果与对手按下相同按钮便会解拆成功）

●“拳皇 2003”游戏画面的说明：

游戏画面是开发途中的样本。

1：角色标记(ACTIVE CHARACTER CURSOR)
表示现在使用中的角色。

2：时间倒数 （TIME COUNT）
表示每回合所余下的时间。成为“0”及余下体力最多的那方判为胜利。

3：体力量计 （LIFE GAUGE）
显示三人的状态。队长角色是蓝色，除此以外的角色以黄色显示。

4：候命中的角色 （STANDBY CHARACTER）
表示候命中的角色。

5：交替标志 （CHANGE SIGN）
只有在闪烁时才可以自由交替（通常交替交替攻击）。

6：气力库存 （POWER STOCK）
计算每次储满一条气力量计的库存量（POWER STOCK）。

7：气力量计 （POWER GAUAGE）
三人共同使用一条气力量计，最大库存数根据队伍的状况而变化。

★游戏系统简介★

新系统“MULTI-SHIFT”（自由交替），增加新游戏性！

对战形式仍是三对三，但与以往的系列不同的是此作系统最大的特征是可以在比赛中随时交换队员。除了给各玩家目前为止的“《KOF》系列”中没有出现过的新玩法外，在废除回合制后使比赛的速度上升，增加了爽快感。

只要在比赛中气力量计上面的“CHANGE OK”的交替标志亮起，便可随时以“同时按BC”或“同时按CD”将操控角色跟候命角色进行调换。

而且，当气力量计有库存的话，以“↓↘→+同时按BC”或“↓↘→+同时按CD”作出交替的同时也可进行攻击。（消耗一条气力量计）

决定队伍中的王牌，TACTICAL LEADER SYSTEM（队长战略系统）！

本作在选择队员的时候，从三人中选出一名作为队长。

被选为队长的角色，比其他的角色在能力上享有更强的数值设定。

将队中1名角色摆在重要位置，再加上一直以来在“《KOF》系列”中已存在的角色之间的相性，让使用队长的时机（用作保留实力的王牌，又或是最初作为主力去用）成为关键的战术之一，并如何尽快将对手的队长打倒，这些特色使战略性大幅提高。

有关LEADER（队长）的特徵

队长角色与其他角色不同，可以使用比超必杀技更强力的“队长超必杀技”。

所谓队长超必杀技就是当角色被设定为队长时才能使用，比超必杀技更强力（具有更高的威力，判定及特殊效果等）的究极必杀技。

另外，各角色们都拥有自己专用的队长超必杀技。

有关气力量计（POWER GAUAGE）

本作也与前作一样，当作出攻击或击中对手时，在画面下面的POWER GAUGE会陆续增加。

当升至气力量计的尾部后，便会增加一个POWER STOCK。

POWER STOCK在使用特定的行动下逐一消耗。

然而，本作是三人共同使用一条气力量计，最大库存数根据队伍的状况而变化，在比赛中每当一名队员被打败，气力量计的最大库存数就会逐一增加。

当三人均在的状态下最大库存数为3个，剩余两人的状态下最大库存数为4个，只剩余一人的状态下最大库存数为5个。

KOF'03

参战角色介绍：

K'队

K'

格斗STYLE	暴力
出生日期	不明
血型	不明
出身地	不明
身高	183cm
体重	65kg
兴趣	无
喜欢的食物	牛肉干
善长的运动	无（运动是“苦手”）
重要的东西	无
讨厌的东西	K.O.F.，甜的东西

©SNK PLAYMORE “THE KING OF FIGHTERS”及“拳皇”是株式会社SNK PLAYMORE的注册商标。“NEOGEO”是SNK PLAYMORE Corporation的注册商标。

拳·拳皇2003情报站

世界最大规模，也是最高水准的格斗大会。

“KING OF FIGHTERS ”（《拳皇》）！

曾经在这个舞台上，鲁卡尔被打倒，大蛇被封印，连NESTS也崩溃了。

故事一个接一个展开……

然而，无论何时，“KOF”都被一层厚厚的帷幕所遮盖，事件背后的真相是普通人所无法看到的。

就算有着各种各样的原因，今年仍然决定举行“KING OF FIGHTERS”。

这次大会的主办者又是谜一般的存在者，受到这类不稳定因素的影响，在各地都有着不同版本的猜测消息。

尽管怎样都没关系，身经百战的格斗家们陆续表明参合意向的。

当确认了会有许多知名度高的武术家参赛后，原本仍持观望态度的各传媒也开始大举报导“拳皇”了。

由本届大会起引进新的规则“MULTI SHIFT”，这种“自由交替制”的规则在发表之后，竟然不仅引发了诸多社会现象，更成为了世界各地的热门话题。据说，杂志[illegible]专题特集，而在电视节目中，新人的[illegible]评论家们每一天[illegible]在讨论。

“在这个世界中，仍然还有强得难以至信的一群人。牙刀，鹰面人……还有，艾森·古立逊。”因为他们的名字是通过网络逐渐为人所知的，真的可以看作是这次KOF大会骚动的契机。他们能成为卷起风波的新星吗？或是……

在狂热的日子中，比赛的准备工作正逐步展开。地方大会的舞台已确定，观众们陆续前往举行各初赛的地点。虽然会场都是设在市内，但为了展现出街头格斗的气氛，全部比赛的实况都将会用巨大屏幕作现场直播。在这期间，各地的都市中能收纳数万人的运动场的座位票早也已被预订一空。

2003年12月，是时候了。KING OF FIGHTERS。

KOF 2003、

公式设定故事

饿狼队（FATAL FURY TEAM）

在约定的咖啡室里，还未见特瑞·波格的踪影。

那露天茶座内的座位可从街道边的拐角处清楚地看到。坐在奢华的椅子上的是两个体格精壮的男人。其中一个人是泰拳的冠军，另一个人是职业摔角的冠军。

“……不要默不作声啊，喝茶吧。”

“NO。”

“与其说不，不如脱下那鸟儿面具喝点茶更好吧？”

“那不是鸟儿面具，是TIZOC（鹰面人）。”

“没关系呀！快脱下来吧！因为你的精美面具，从刚才开始连我也成为被人嘲笑的对象了！”

“引人注目的是英雄的宿命。”

（……特瑞、安迪，你们在搅什么鬼。拜托快点来呀……）

丈也并不是讨厌引人注目，但那与被人家把自己看作是小丑完全不同。要引人注目，就一定要充满着丈自己一套美学和哲学。

“啊！是鹰面人！TIZOC！给我签个名吧！”

“哈哈哈，没问题。”

“哇，谢谢！”

喜悦使小孩子的脸涨红了，也与同时正想离开座位的丈的眼神接触在一起。

“啊、哎呀，可以给签个名吗？你应该是GREAT忍者·南先生吧。听说之前您在与鹰面人争夺选手权的比赛中落败后成为了他的手下。”

“小弟弟，好好听清楚……”

“是、是的。”

如果此时把丈的“标记”——头巾解下来的话，可能会看到在太阳穴鼓起明显的青筋吧。

“其实我嘿，也是很有名的……”

“是GREAT忍者的MR.南吧？”不知道丈的真实身份的孩子还在追问。

“对不起啊，我来迟了！”一个声音打破了丈与小孩子之间的对话。

“啊，特瑞你真的太迟了！偶尔也要遵守一下集合的时间吧。”

一如既往，神采粗旷的特瑞·波格就站在茶座不远处的街道拐角。他走过来，弯下了腰，凝视那个小孩说道：“如过在称呼他时不老老实实地加上‘MR’的话，可能会被忍术变成青蛙，因为MR.南的法术是厉害的啊！”

“嗯，我以后会小心啦。”

“已经拿到了签名吧？因为从现在开始我们要谈些重要的事，所以你去那边玩吧。”

“嗯！”

被看作是一位厉害的忍者的丈郁闷地想点“鳄鱼扒”来吃，这使在茶座工作的女侍从感到十分为难。而特瑞则要了杯咖啡。

“不用那么吵闹吧，MR.南。”

“啼，看来你对付小孩仍然和往昔一样很有一手呢。”

“那你是不是对小朋友们的爱心不足呢？”鹰面人插话道。

“真是多管闲事的鸟男。噢，安迪呢？本次的大会……应当是关于KOF的啊。他会和我们一起参加，对吗？”

特瑞耸了一下肩。

“喂，你是什么意思啊？难道要这鸟男代替安迪吗？”

“我不是鸟儿，是鹰面人。”

“正是如此。”特瑞下了定论。咖啡是送上来了，“鳄鱼扒”却没来。

“安迪的徒弟，你应该仍记得吧？丈。”和普通的美国人一样，不断地倒入大量的花生奶及砂塘在咖啡内的特瑞问道。

“徒弟？……啊，是叫什么丸的吧？应该还是小孩子啊？”

“他患了流行性耳下线炎啊。”

“……”

“徒弟的性命虽无大碍，但安迪很担心会突然恶化起来。所以他现在不想离开日本……这是安迪给我的口信。”

“哦，很有责任感的师父啊。”

“不要这样说吧。就算是这样，但那家伙在修行时对徒弟的教育却是很严紧的吧？毕竟，现在这种情况与修行是不同的。”

“看来你的弟弟真好像是位好男人啊。”鹰面人再次发话。

“你也不比安迪差啊，摔角冠军。”

特瑞与鹰面人，两人同时起身紧紧地将手握在一起。

“啼～你俩家伙的关系搞得不错啊。不如我教你日语好吗？说‘滚到那边去，你这丑女！’。试试看在泡妞的时候用吧。”丈以嘲讽的口吻对鹰面人说道。

“你是什么意思？”

“听说这次的KOF是由日本人主办，所以当优胜后说句寒暄话的时候加入些日本语，应该算有绅士的风度吧。”

“好吧，过一阵子给你俩来个充实的日本语讲座吧。”特瑞说完把咖啡也喝光了。“就那样吧。本次就是这样的阵容，请各位多多关照。”

“我并不介意呀。只要不被那边的鸟男拖后腿就行了。”

“我没有异议。只要可以堂堂正正地战斗便足够了。”鹰面人意正词严地说道。

“OK！我放心了。这样的话终于可到父亲那里打个招呼了。”

“？……啊，是去扫墓吗？”

“这是大会前的例行仪式啊。不好意思，可否在这里再等我一会儿呢？

“不要开玩笑吧，还要我继续坐在这里和这个‘谜之鸟男’在一起吗？我也去。”

“不是鸟儿！是TIZOC！”

“真讨厌，你这混蛋叫鸟男也就够了！这鸟男、鸟男、鸟男～！！”

“是TIZOC(鹰面人)！！”鹰面人真的愤怒了。

特瑞背靠在椅子上，抬头往天上看。拨开留长了的长发，凝视着广阔无际的天空。

另一边的争吵仍在继续。

“叫你闭嘴啊，鸟男！我真的给你吃毛虫啦！”

“你的嘴巴才应闭上！我的名字是T·I·Z·O·C(鹰面人)！”

完

特瑞·波格（TERRY BOGARD）

格斗模式	武术
出生日期	3月15日
年龄	32岁
国籍	美国
血型	O型
身高	182CM
体重	83KG
兴趣	电玩游戏
喜欢食物	三文治
善长的运动	篮球
重要的东西	父亲的遗物(拳套)·VINTAGE牛仔裤
讨厌的东西	蛞蝓

东丈（JOE HIGASHI）

格斗模式	泰拳	体重	71KG
出生日期	3月29日	兴趣	喧哗
年龄	23岁	喜欢食物	炸鳄鱼肉
国籍	日本	善长的运动	所有格斗技
血型	AB型	重要的东西	头巾
身高	180CM	讨厌的东西	穿着整齐

鹰面人（TIZOC）

格斗模式	职业摔角
出生日期	4月25日
年龄	27岁
国籍	墨西哥
血型	O型
身高	215CM
体重	118KG
兴趣	VIKING
喜欢食物	什么都吃啊！
善长的运动	TRIATHLON(一种竞赛)
重要的东西	GRIFFON的面具
讨厌的东西	犯规的技，还有常犯规的选手

外道队（OUTLAW TEAM）

比利·卡（BILLY KANE）

格斗模式	棍术
出生日期	12月25日
年龄	28岁
国籍	英国
血型	B型
身高	179CM
体重	78KG
兴趣	洗澡
喜欢食物	妹妹亲手做的饭
善长的运动	撑杆跳
重要的东西	妹妹(莉莉)
讨厌的东西	弄脏了的衣服

外道队（OUTLAW TEAM）

山崎 龙二（RYUJI YAMAZAKI）

格斗模式	我流喧哗杀法
出生日期	8月8日
年龄	33岁
国籍	日本
血型	A型
身高	192CM
体重	96KG
兴趣	收集刀子
喜欢食物	马刺身
善长的运动	无
重要的东西	所有有关自己利益的事
讨厌的东西	只会说，却做不到的人
特技	连续三晚通宵都没问题

注：本专栏中所有人物译名均经过SNK PLAYMORE的正式授权。

真·拳皇2003情报站

外道队(OUTLAW TEAM)公式故事

"唏唏唏！滚开吧，小喽罗。那里是我的座位啊！"一个穿着另类，面相凶恶的家伙冲着座位上留着披肩黑色长发的男子喊道。
"……"长发男子不语。
"无视吗？吉斯大人，可否让我教育一下这穿功夫装家伙？"
"没有让给狗的地方。"长发男子冰冷地回答道。
"……听得不大清楚啊。敢试试再多讲一遍吗？"
"我是说家犬住的地方就应该在小狗窝里。这你满意了吗？"平稳的语气中显露出狂妄的一面。
"你这混蛋……！"那个面相凶恶的家伙彻底恼火了，准备向长发男子出手。
"哈哈哈哈，哥们儿好呀。是给我看好戏吗？那快开始吧！"这个时候又一个沙哑的男性声音传了过来。
那天就是这3个人的初会面，英国出身的棍术高手，比利·卡；黑市的接头人，山崎龙二；还有，穿着宽松功夫装的长发男子。
"你这混蛋应该是叫什么'牙刀'吧？想活命的话，就应该学习一下说话的方法。"
"……"
所谓以八极拳为本，这个年轻的男子已将勇猛刚劲派的拳术运用自如。在魁梧的体格下，似乎隐藏着什么秘密的他逐渐使四周的空气紧张起来。可是，在偌大的房间中并没有一个人因感受到他的恐怖力量而显得害怕。能将他们3个自我意识强烈的人聚于一堂的人物，在这个小镇里也只有一个人可以做到。
他就是吉斯·霍华德。
"HOWARD · CONNECTION"的统帅，他不仅是古武术的高手，也是在黑社会中掌握着巨大权力的支配者。
"虽然我不会叫你们手握手，跳起相亲相爱的舞……"
非常不愉快地将雪茄弄熄的吉斯深深地坐下，然后将皮椅180度转动背向所有人。
"但在顾客面前，能否将团队精神装扮得好些呢？"
吉斯从高层大厦的最顶层向下俯视，在他的地头，南镇上的一切都能一览无遗。
"顾客？打算雇用我吗？"牙刀站了起来。"无聊。我对格斗大会没有兴趣。我要回去了。"
比利耸了一下肩，细声地发着牢骚："随你的便吧"。而吉斯仍是背对着所有人。
"这个地方……在南镇中，有各种各样的人会来此地。"
牙刀没有理会到吉斯的话的含义，径直向大门走去。
"譬如，说不定有寻找下落不明的哥哥的日本少女呢。"
牙刀的脚步停了下来。
"那又如何？与我无关。"
"对啊。然而，这个地方还会有很多人来的。报告中也并非没有跟你很相似的拳法家。"
"HOWARD · CONNECTION"掌握着南镇的一切情报。
"那家伙在这里？他有何目的？难道是……拳皇。"
"那我不知道。然而，混进数百万人群里的男子，以你一个人的能力去寻找到他是没可能的。这话理解起来应该简单吧？你如果在大会中获得优胜，我便帮你达成目的。我们互不拖欠。"
"哼。好吧，这件事，答应也无妨。"
"嗤，没趣的混蛋。吉斯大人，如果我和这些家伙一起出场的话，我想倒不如和狗组队还更好呢！"
"哈哈哈，反正你这混蛋始终是家犬嘛。和狗作伴肯定会更默契吧！"山崎用他那尖锐而略带沙哑的声音嘲笑着比利。
"山崎你这家伙……"
"哎哟，狗正向着客人叫呢，没有训练好呀。对吗，吉斯先生？"
"你这阴险的蛇头混蛋。要让我令你按静下来吗？"
"够了，比利！"吉斯叱责比利。
比利也是那类火气大的人，至于山崎则是有着见到血就会变的比做任何事都更快乐的歪曲心理。如果没有吉斯在这里的话，不用五秒钟便会开始布满鲜血的杀戮。
"……总而言之，在这次的拳皇比赛中，我要以你们3人组队参加。不仅会给足够的报酬，而且需要的情报我会派人组织去调查。这是商业交易。"
山崎的表情中浮现出疯狂，不停地在冷笑。
牙刀照旧没表情，但视线一刻也没从吉斯的身上离开。
虽然比利流露出不满的情绪，但对吉斯的忠诚心像是已超过一切，就算是现在是殊胜可嘉地也规规矩矩。
"如果没有异议便最好了。"
吉斯将椅子转了过来，面向着刚组成"队伍"的3名队员。
"虽然不期待你们会团结，但必须给我在拳皇大赛中获得优胜。如是出现其他的结果，可不要期待会有报酬。"
"其他的结果？"在牙刀的语气中能够感觉出混入了讽刺与取笑吉斯的味道。因为牙刀有着毫不动摇的自信，对自己的实力的自负，才使他说出这句话来。"既然有我参加，结果只有一个。就是优胜！"
"很好。"
"嗨嗨，宽宏大量的吉斯大人啊。能否听听我的愿望呢？"
"……又在办公室胡闹是给我添麻烦。但先说出来看看吧。"
"是血啊。"
"……什么血？"
"最近我体内的血是吵嚷得不得了啊……可能会在比赛时做得'过份'一点儿，那时请多多关照呀。"
吉斯的眼中带着冰冷的目光。但是，那只是一刹那的事。"随你喜欢吧。如果能在'意外'范围内来处理的话……"
"哈哈哈哈！那就太好呀！这样的话我的干劲也出来！"
"要说的就是这么多了吧？那到大会当天的这段时间内，尽量争取休息的机会，养精蓄锐吧。"
牙刀和山崎离开后，房间里只留下吉斯和比利。
"吉斯大人，这次大会的事……"
"比利，有些事情不可不告诉给你知道。"
"是。"
"监视山崎的行动是理所当然的，然而那个叫牙刀的男子也要注意。特别是如果有人来和那家伙接触便给我报告吧。"
"遵命。可是吉斯大人，这次的拳皇大会，主办人究竟是谁？"
"……"

吉斯没回答，再一次用椅背对着他。
沉默了一段时间之后，比利行一个礼便离开了房间。
这个队伍中的3人再次聚首在一起时，将会是大会当天的事了。

完

外道队(OUTLAW TEAM)

牙刀(GATO)

格斗模式	中国拳法 刚拳系（八极拳、心意六合拳等）
出生日期	5月27日
国籍	不明
血型	A型
身高	180CM
体重	82KG
兴趣	书道
喜欢食物	冬阴功
善长的运动	游泳
重要的东西	母亲的遗物颈链
讨厌的东西	自卑的人
其他	喜欢豪迈的东西 一口气下潜10分钟

声明：由于近期不少杂志刊登自称是由"官方公布"却绝非如是的虚假及无授权的KOF2003资料及图片，令不少《拳皇》系列的支持者受到欺骗及蒙受金钱上的损失。由本期起，由SNK PLAYMORE正式授权及SNK NEOGEO全力支援制作，在游戏未发售这段期间内推出的限定特别版专页"真·拳皇2003情报站"于《GAME科技风》内正式开始连载。直到街机版《KOF2003》推出为止，每期都会由SNK PLAYMORE授权及提供绝对独家优先的正版《拳皇2003》资料。

选择角色(EDIT CHARACTER)

草雉京 (KYO KUSANAGI)

格斗STYLE	草雉流古武术 + 我流拳法
出生日期	12月12日
国籍	日本
血型	B (RH–)型
身高	181CM
体重	75KG
兴趣	诗词写作
喜欢食物	烧鱼
善长的运动	冰上曲棍球
重要的东西	电单车，女朋友：由纪(YUKI)
讨厌的东西	努力

选择角色(EDIT CHARACTER)

八神 庵 (IORI YAGAMI)

格斗STYLE	八神流古武术 + 本能
出生日期	3月25日
国籍	日本
血型	O型
身高	182CM
体重	76KG
兴趣	乐队活动
喜欢食物	肉
善长的运动	全部
重要的东西	无
讨厌的东西	暴力

新英雄队(NEW HERO TEAM)

艾森·古立逊 (ASH CRIMSON)

格斗STYLE	我流 翠炎之TRICK STAR
出生日期	2月14日
国籍	不明(法国长大?)
血型	O型
身高	178CM
体重	59KG
兴趣	指甲涂彩
喜欢食物	Sachertorte(*萨赫巧克力蛋)
善长的运动	无
重要的东西	指甲
讨厌的东西	麻烦的事·无兴趣的东西

© SNK PLAYMORE *"THE KING OF FIGHTERS"及"拳皇"是株式会社SNK PLAYMORE的注册商标。

生化危机 OUT BREAK

因CAPCOM著名冒险游戏“《生化危机》系列”的新作均先后被GC独占，而造成了许多仅仅有PS2的，但却非常喜欢该系列的玩家的不少遗憾。而这款最新推出《生化危机OUT BREAK》则让那些渴望重投“《生化危机》系列”怀抱而望穿秋水的玩家看到了希望，尽管该游戏的最大特色在于4人一组的，以网络游戏方式进行的NETWORK PLAY模式，但SINGLE PLAY模式也同样相当耐玩，没有条件利用PS2进行网游的玩家也能找到属于自己的乐趣。

●CAPCOM●12月11日发售●AVG●1~4人玩●DVD-ROM●记忆容量495KB
●对应震动手柄和网络●6800日元●http://www.capcom.co.jp/

生化危机OUT BREAK
Text:店长 Design:SL

基本操作

动作技巧名称	按键说明	备注
即时对话	□	根据场合不同，玩家所操纵的角色会说出相应的话。对话的长短根据场合不同而有变化，有时候玩家还可以在对话中得到必要的过关提示。
决定・动作	○	调查机关、打开房门、推动障碍物、抵住房门、从高处往下跳或展开攻击。靠近濒死的同伴还可以拖着他（或她）一起走，或者拉扯位于低处的同伴往高处爬。
取消・跑	×	取消上一步的操作指令，冒险的过程中利用十字键控制向，按住该键后角色就会跑起来。
地图表示	△	通过观察地图来自己所有的位置。地图上R表示回复道具；W表示武器；A表示弹药；O表示其他道具；？表示不明。蓝色表示可以通过的门，红色表示目前暂时不能进入的门，而黄色表示还没有调查到的门。
上弹・选项变更	L1	可利用此键让角色随时上子弹。在菜单画面中，按此键可以改变画面中上位置的选项内容。
架好姿势・选项变更	R1	装备武器的情况下按R1可以摆好射击的姿势，再接着按○就可开枪了。而使用某些角色的特殊动作的时候，也将要按住该键。此外在菜单画面中，按此键可以改变画面中上位置的选项内容。
对白控制	L2	按住L2再控制手柄右摇杆或者按下R3键就可以与其他角色进行不同内容的对话。（详见下一页的说明）
面向前方	R2	使角色面向前方。
角色移动	左摇杆	控制角色移动。
对白	右摇杆	不同的方向表示不同的对白。
移动	方向键	控制角色移动，同时按方向键与×键可以使角色180度转向。
游戏暂停	SELECT	可暂停游戏，进行若干选择。
菜单画面	START	呼出菜单

装备画面

①玩家所操纵的角色所持有的物品，有“EQUIP”字样的表示目前装备的武器或道具。

②显示玩家使用角色姓名与身体状况（不同的文字对应心电图的强弱），右边有颜色的球表示病毒目前的感染状态。

③NPC角色（同伴）所持有的物品，有“EQUIP”字样的表示目前装备的武器或道具。

④NPC角色姓名（同伴）与身体状况（不同的文字对应心电图的强弱），右边有颜色的球表示病毒目前的感染状态。

⑤心电图，表示玩家使用角色的身体状况，绿色（FINE）表示良好；浅黄色（CAUTION）表示轻伤；菊黄色（CAUTION）表示重伤；红色（DANGER）表示濒死状态；紫色表示已经中毒，体力回缓慢下降；粉红色（BLEED）表示出血状态，这个时候随着角色的移动而逐渐削减体力，一定时间过后会自然脱离该状态，如果使用药物的话，即可马上使该角色停止出血。

⑥细胞感染度，被丧尸攻击之后就会受到病毒感染，细胞感染率会不断提升，除了使用药物抑制病毒的扩散外，要时刻留意细胞感染度的数值变化，如果达到100%的话该角色就会死亡（SINGLE PLAY模式下）或者变成丧尸（NETWORK PLAY模式）。

⑦目前玩家使用的角色的所持道具说明。

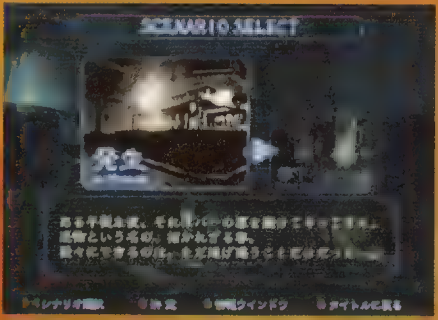
⑧指令选择，一般分为“装备”（装备武器或道具）；「ロード」（上子弹）；組み合わせ（将同一系的道具组合在一起，可以改造武器或强化药草的功效）；差し出す（将所选择的道具给予同伴）

⑨玩家所选择角色的专用道具，[illegible]交换或解除。

SINGLE PLAY的构成

选择剧本

在最初开始进行游戏的之后，只有一个SCENARIO（剧本）可以提供给玩家来选择，但随着剧本完成度的提高与各SCENARIO的通关，而可以达成开启其他SCENARIO的条件，便会有新的SCENARIO供玩家选择。每个SCENARIO都大约只有1个小时左右的游戏时间，整体加算起来，玩家将全部SCENARIO通关的话并不亚于玩穿一款《生化危机》新作所需要的总时间。



角色选择

[illegible]

难易度选择

在游戏的最初，仅仅有“EASY”（简单）和[illegible]

对白设计说明

与同伴之间相关的行动

①提出要求，请同伴给予自己道具

[illegible]

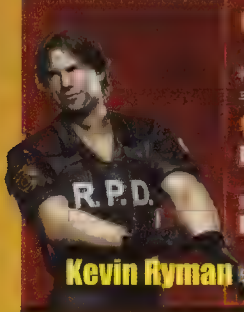
②将手中的道具给予同伴

在菜单画面中，先选择想要给同伴的道具，然后在道具指令中再选择“差し出す”这个选项，就可以看到玩家所操纵的角色站在原地不动，手持着刚才所选择的道具。这个时候可以按方向键或左摇杆来控制方向。

③从死亡的同伴身上获取道具

遇到已经死亡的同伴，打开菜单画面，可以通过“交换”的指令得到已经死亡的同伴身上的道具。

8位角色基本能力解说



特殊道具 Kevin专用45手枪

在游戏最初开始的时候，Kevin便有这把专用45手枪。该枪攻击力比一般手枪大，使用45手枪专用子弹。除了该枪手枪之外，还可以让Kevin装备其他种类的手枪。

特殊动作

飞踢 按住R1键的情况下再按×键

这一招术可以将丧尸踢开，在没有弹药的情况下，使用飞踢还具有解围的作用，从出招速度上将比开枪要快上许多。

狙击 按住R1不放，当架好的姿势发生变化之后按○键

这是在装备手枪的前提下，可以发动的特殊攻击，与一般的手枪射击相比，此攻击对丧尸能造成巨大的伤害。

特殊道具 工具袋

在游戏最初开始的时候，David便有这个工具袋，里面有4种不同作用的工具。使用这些工具不仅使David可以修理坏掉了的各种道具，而且David本身还具有将某些间关联的道具组合在一起制造出新刀具的能力（比如包丁＋木制○棒＝长砍刀）而David工具袋中的[illegible]（扳手）还具有直接的作用，可以投掷出去，不过有数量限制。

特殊动作

投掷扳手 按住R1键的情况下再按×键

这一招术可以David将工具袋中的扳手投掷出去，不过要留意有数量限制。

连续小刀攻击 按住R1键，然后依照一定的时机连续按○键3回

这是在装备有刃的武器（比如小刀）的前提下，可以发动的特殊攻击，灵活掌握的话还是能够给丧尸一定伤害的。

特殊道具 Mark专用手枪

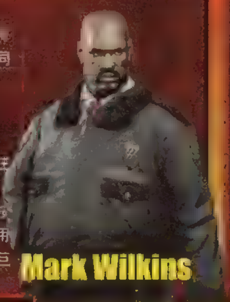
Mark专用的手枪，在游戏中除了装备该手枪之外，还可以让Mark装备其他种类的手枪，该枪使用与其他手枪相同的子弹。

特殊动作

防御 按下R1键之后，再按住×键

防御中可以免受丧尸攻击而造成的伤害，但需要注意的是仍然会受到病毒的感染。

木棒打 按住R1不放，当架好的姿势发生变化之后按○键。在装备了棒状的武器（比如铁棒）之后可以使用的特殊攻击，使出全力的一击，此攻击对丧尸能造成巨大的伤害。



特殊道具 开锁工具

在游戏最初开始的时候，Alyssa便有这套开锁工具。开锁工具一共有4种，在游戏中如果发现有一些需要用简单的小钥匙打开的锁的情况下，Alyssa一般都可以利用开锁工具将其打开。使用的时候在确定了使用某种开锁工具的前提下，再选择“使う”，然后连打○键就可以了。关键之处在于把握好开锁的时机，选择合适的开锁工具是缩短开锁时间的秘诀。

特殊动作

回避 按下R1键的情况下再按×键

当丧尸扑上来时，利用该操作可以让Alyssa快速向后退避，躲开敌人的攻击。

狙击 按住R1不放，当架好的姿势发生变化之后按○键

这是在装备手枪的前提下，可以发动的特殊攻击。与一般的手枪射击相比，此攻击对丧尸能造成巨大的伤害。

特殊道具 医药包

在游戏最初开始的时候，George便随身携带着该医药包。它的作用是与各类草药进行“调合”，从而制作出各种特效胶囊。当然，与草药间特殊的调配组合能够获得贵重的特效胶囊。

特殊动作

冲撞 按住R1键的情况下再按×键

身体向后退一些，然后冲撞向丧尸的这一招术，可以看作是一种特殊的反击技巧，但几乎不会对丧尸造成伤害。

特殊道具 硬币

Jim随身携带的硬币，对他来说是能够预测自己命运的重要物品。在游戏中，打开菜单画面，选择硬币之后“使う”可以让Jim投掷硬币，具体的作用不明。此外，Jim还有一项惊人的能力，他可以探测出一个没有来过的房间中在哪些位置隐藏着什么东西。方法是第一次进入的房间内，打开地图画面，会发现有许多地方都出现了“？号”的标志，按照地图再去调查的话就能够发现那些隐藏道具。

特殊动作

装死 按下R1键之后，再按×键不放

在面对丧尸密集地徘徊的地点，Jim可以利用“装死”这项特技来回避丧尸的追击，然后看准时机逃跑。需要注意的是，在装死的过程中，如果Jim已经被病毒感染的话，这个时候病毒侵蚀细胞的速度会加快，因此要格外小心。

特殊道具 草药箱

在游戏最初开始的时候，Cindy便随身携带着该草药箱。它的作用是当Cindy靠近其他角色的时候，打开菜单画面便会发现在指令选择中多出了“手当て”这个选项，选择该选项便可以直接把草药箱中的草药取出来给同伴使用。而当Cindy需要组合草药的时候，需要先选择“取り出す”将草药箱中的草药放置到道具栏之后才行。

特殊动作

闪避 按下R1键之后，再按×键

当丧尸准备扑上来的时候，利用这个特殊动作可以使Cindy抱着头蹲下来，免受一次敌人的攻击。

特殊道具 背包

在游戏最初开始的时候，Yoko便有这个背包。背包的作用是增加了4格道具栏的数量，使Yoko具有同时装备8种道具的能力。需要注意的是，装在背包里的道具是不能直接使用的，需要在菜单画面中选择背包之后，再决定背包里需要取出来的道具，选择“入れ替え”之后才能够在道具栏中直接使用。

特殊动作

逃避 [illegible]

在面对丧尸攻击的时候才能使用的技巧，使用这个特殊动作不仅可以让Yoko回避敌人的攻击，还能够马上向后转身移动。需要注意，按×键时间的长短将直接影响Yoko移动的距离。

●SCE ●RAC ●12月4日发售●1人玩●215元●记忆容量150kb ●DVD-ROM
●DUAL SHOCK 2/GT FORCE PRO/GT FORCE/8M 记忆卡●http://www.namco.co.jp/

GRAN TURISMO 4~PROLOGUE~
Text：电玩大郎 Design：MW

GRAN TURISMO 4 THE REAL DRIVING SIMULATOR "Prologue"

© Sony Computer Entertainment Inc. All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved.

操作簡介

手柄

十字键	选项/多机能显示切换
左摇杆	方向盘操作
○	手动煞车/决定
□	车/取消
×	油门/决定
△	刹车/取消
L1	按住可看背后视点
L2	降档
R1	切换视点
R2	进档
START	暂停/略过影片播放

方向盘

方向盘	选项左右移动/方向盘操作
○	手动刹车
△	倒车
L1/R21	操作排档杆/上下移动游标
L2	后方视点
R2	变更视点
右脚掣	油门/决定
左脚掣	刹车/取消
START	暂停
波棍	往前推为降档/往后拉为进档

要注意地方

在ARCADE模式里，如车身猛力撞到围栏的话，就会有10秒时间不许玩者以高于50km/h的速度行驶。而在汽车学校模式中，撞到围栏固然不可，像筑坡这些赛道还会限制车身不可完全超出赛道范围，不过只要有部份车身留在路面，这仍然是被允许的。

从重温片段改进技术

本游戏要在汽车学校一开始就赢得金杯当然很困难，而对玩者的最佳指引除了看示范外，就是以残像车作为目标，然后不断改进自己的起步、过弯及刹车等技术。当玩者完成一次赛事后，就会有取得最佳的残像车出现，此外大家亦能够于“重播”时，按X切换成驾驶视点，然后再按□，就会显示驾驶时玩者在什么地方踩油门、收油门及刹车，对于检讨技术有相当的帮助。

理想行车线的用途

在各个课程中，行驶路上都会有一条蓝色的虚线，那就是开发者提供的理想行车线，不过是否真的那么理想还要视乎课程使用的是什么车款。但有些地方亦值得玩者注意，就是行车线会分为不同深浅的红、蓝、白色，蓝色代表加速，红色代表按刹车，白色则是放开油门，对于挑战极速有相当的帮助。

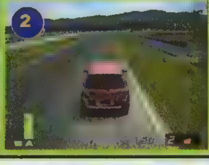
绿级金杯攻略

从本期开始笔者会为大家制作《GT4P》的攻略，主要会集中教大家如何取得金杯，笔者主要以自动换档为主，但某些赛道会推荐各位用手动换档。此模式共分为四个等级（绿、橙、蓝、红），每个课题得到铜杯或以上，赛后都会获得该课题使用的车辆，全级均得到金杯，更会额外获赠的神秘车辆。

1. 学习方向盘操作基本1

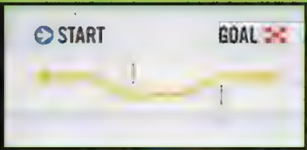
金杯时间：1.47.600
银杯时间：1.48.000
铜杯时间：-.--.---
使用车辆：MAZDA DEMIO SPORT '03
推荐视点：高视点
赛道分析：这个课程是要在赛道上绕两圈，由于使用的车辆只能使用一档行驶，在这样缓慢的速度之下，大家只需要紧按油门。

1）可以不用理会赛道上的行车线，而将车身完全贴在内线。
2）为了取得金杯，于左右两端的弯角更可尽量行驶到斑马线上，亦可在开始后切换成高视点，以求更活用靠边的路。



2. 学习方向盘操作基本2

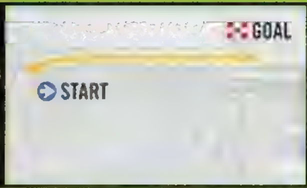
金杯时间：0.12.180
银杯时间：0.12.200
铜杯时间：0.13.000
使用车辆：HONDA Fit '01
推荐视点：高视点
赛道分析：这个课程是要玩者以最快的速度，在红与蓝色的雪糕筒之间通过驶到终点去。



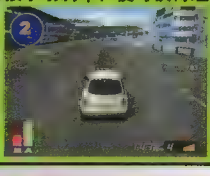
1）取得金标的关键有数点，首先是起步，能够维持在5000至6000之间的转数最理想。其次是切换成高视点，这样较易判断车是否过于接近雪糕筒。
2)起步后要留意车身会稍为往右倾，直走势必碰到蓝色雪糕筒。
3）最后则是如何稳定自己的行车线，当然最简单是以对角线为目标前进，如以DUALSHOCK 2操作的话，按十字键会较易控制。

3. 首度的刹车操控

金杯时间：0.36.600
银杯时间：0.36.800
铜杯时间：0.37.500
使用车辆：NISSAN MARCH 12c 5door(K12) 03
推荐视点：高视点
赛道分析：这个课程是要由弯道开始驶入直路，然后在指地范围内令车完全静止，超出范围自然当失败论。由于这只是短程路段，所以起步占了很重要的地位。

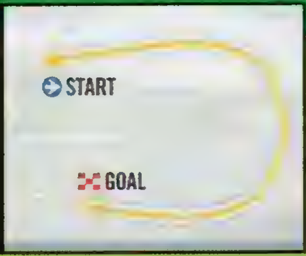


1）开始后玩者就要尽快把车身靠向内线边缘，无需理会那条理想行车线。
2）一直驶到接近起步地区，你会留意到理想行车线由蓝变红，于刚到达粉红色位置时要放油门，并猛按刹车。
3）最后在接近停车地区再按手动刹车，便可获得理想成绩。



4. 了解转弯速度的界限

金杯时间：0:21.200
银杯时间：0:21.400
铜杯时间：0:22.000
使用车辆：TOYATA 1st 1.55 2WD '02
推荐视点：高视点
赛道分析：此课程是要驾车驶过一个大弧弯，由于也是行驶一小段路，故此起步亦有着决定性影响。

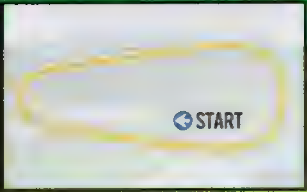


1）出发后无需跟随理想行车线，而取直线驶往内线入弯位。

2）之后便踏着内侧的斑马线行驶。于驶过第一个绿色雪糕筒时稍放油门后再踏下，如果途中发现车身开始往外靠，则可再一次稍为放开油门来调整。

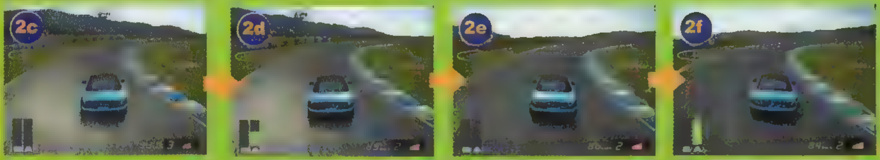
5. 学习方向盘操作的基本 3

金杯时间：1:03.300
银杯时间：1:04.200
铜杯时间：1:10.000
使用车辆 MAZDA Roadster (NA) '89
推荐视点：主观视点
赛道分析：这个课程所走的路与"基本1"是完全相同的，但由于换了另一款马力较大的Roadster，所以驾驶的方式大不相同，要达到金杯成绩相对地较困难。



1）出发后会进入较急的弯位，在驶到接近斑马线的地方时，就要立即放开油门，并且按刹车（约一秒）及紧沿右方行驶。然后以63km/h的速度入弯，直至驶到中段再踩油门。

2）到了另一边较大的弯角，由于这时车速已高达116km/h，因此最好提早收油并按刹车。在入弯时玩者要视乎当时车身稳定性，来适当地再踩油门或放开油门，当车驶过一半弯位后就可踩尽油门。



3）接着第二圈大家更需要小心，因为回到窄弯角时自车车速和首圈有差距，因此必须提早收油按刹车，同时刹车也要按更长时间。在驶到弯位内侧时让车子以余速滑行，直至驶过中段才用半油门维持车速，最后看到斑马线要结束时再全力踩油门。

6. 泥地驾驶入门

金杯时间：2:28.000
银杯时间：2:29.500
铜杯时间：
使用车辆 ALTO WORKS SUZUKI SPORTS LIMITED '97
推荐视点：高视点
赛道分析：这是一条拉力赛的绕圈赛道，由于一共要跑五个圈，所以要达到金杯成绩平均每圈不得多于29.30秒，若是使用手动换档的话，往往会因为过弯而无法保持在3档的高档。

1）第一个直角弯位由于是起步不久，所以大可不用减速，然后以外→内→外的过弯技术通过。

2）第二个弯位，则要在入弯前稍放油门再按下，总之尽量保持在内侧通过。

3）到了反方向的S线弯位，如之前驶出角度好，往反方向时同样只需要稍放油门就足以通过。

4）接下来的左转弯并不困难，可用全速通过。

5）之后是个U形弯，必须再以外→内→外的过弯法则，稍放油门后再踩油通过。

6）第二圈开始要注意首个直角弯，由于这次车速与首圈不同，所以必须踏刹车，把速度下降才能不打乱行车线通过。

全金杯可以取得TOYOTA Motor Triathton Race Car '03

待续

PS2

大攻略

●BANDAI ●DVD-ROM ●12月4日 ●记忆位221KB ●ACT ●对应BBUNIT、USB MODEM ●1-2人玩 ●6800日元

机动战士Z GUNDAM 幽谷VS泰坦斯

Text：秀吉+小志幽凉 Design：MW

万众期待的作品《机动战士Z GUNDAM 幽谷对泰坦斯》终于在近日推出。今次的PS2版除了加入街机版没有的机体外，还有一个以Z GUNDAM故事发展为基础的MISSION MODE。今期会先讲解一下为初心者而设的基本操作，另外还有PS2版新机介绍、幽谷阵营全MISSION公开。

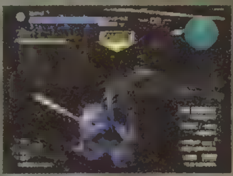
[illegible]

基本操作（初期设定）	输入相同方向两次：STEP移动
十字击、左摇杆：移动	索敌：改变攻击的目标，部份拥有远距离跑击的机体，可以按着索敌键不放进入远距离炮击模式。
○：索敌	射击：向目标内的敌人进行主武器攻击。
□：射击	格斗：利用激光剑等武器进行近距离斩击，而没有武器的机体则以拳、脚的格斗来代替。
×：跳跃	跳跃：让自机进行跳跃，按着键不放时则变成飞行状态，当空中Boost耗尽自动掉回地面。
△：格斗	副武器射击：同时按下射击和格斗键，对目标使用副攻击来攻击。
R2：特殊格斗	指令／通信／发动Hyper Combination，可把自机的状态传达给同伴，在单人模式的场合向我方CPU机体下命令，而新追加的系统Hyper Combination也是按此键发动。
L2：殊特操作（如更换子弹）	
L1：指令・通信・发动Hyper Combination	
R1：副武器射击	

Hyper Combination [illegible]

新加入的"Hyper Combination"[illegible]入时，又或者同伴[illegible]计储至最大的同时，[illegible]一方按一下L1键时，[illegible]在讯息消失前对方再按L1键来[illegible]与同伴机的机动力会上升，[illegible]不会倒地的特性，能够进[illegible]

HC发动时的效果



当处于HC状态时，机体的[illegible]升，而且被敌人命中后也不会倒地，[illegible]出反击。不过，假如被敌人攻击直接命[illegible]发动效果时间会缩短，这一点玩者一定要[illegible]

HC的发动时机

事实上HC的效果时间只有五秒左右，所以必须注意HC的发动时机。而最佳的发动时机（双打而言），应该是在我方两架机体均盯着同一架机体，而且三架的距离也极近的时候。由于在HC状态下我方的防御力会提高，加上不会受到攻击而倒地，所以能够不顾一切地进行攻击，给予敌人最大的伤害。

HC能量计增加条件

COMBINATION：当两位玩者锁定同一架敌机并且命中时便会成立，当敌人倒地下再加上一枪也计算在内。

INTERCEPT：击中正在攻击着我方僚机的敌机时便算成立。

DEFENSE：站在僚机的前方，帮助僚机挡下敌机的子弹会成立，虽然在被"贯穿"的情况下也会计算在内，但如果用盾牌挡下子弹则不算成功。

变形系统

由于作品内有不少拥有变形机体的关系，所以新作中会加入变形系统，拥有变形的机体可以随意变形。在变形的场合，按着跳跃键不放拍动杠杆相同方向2次便可，速度会较普通MS形态高。不过由于变形中不断消费空中Boost的关系，当耗尽时会自动变回MS模样，并会出现短暂的硬直时间，此时要特别注意受到敌方的狙击。

如何有效地攻击敌人

一般而言，在对电脑机的场合，敌人会藉着射击而渐渐靠近玩者，然后使用近距离的格斗。而敌人每次从自机前方接近时可以尝试预测其轨迹，然后向横移在该接近的轨迹处作射击，此举除了[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]出现硬直的[illegible]硬直时间也有很大[illegible]在敌人硬直的一刻作射击的[illegible]机会也会大大地提高。又例如以飞行方式等待攻击，于敌人的头顶飞行徘徊时，很多时也可以发觉敌人正著作站立的攻击，只要此时马上降下作射击的话，命中机会也会大大提高，不过能否等待至敌人站立射击的一刻，还是要看BOOST的剩余量。

各隐藏机体出现条件

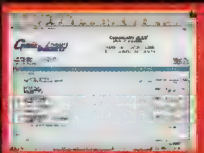
完成ARCADE MODE中的幽谷阵营：幽谷阵营可使用联邦军、泰坦斯的虏获机；泰坦斯阵营可使用联邦军机体。

完成ARCADE MODE中的泰坦斯阵营：幽谷阵营可使用吉翁军机体；泰坦斯阵营可使用吉翁军、幽谷虏获机。

高渣古CUSTOM：选择高渣古后，选择第三项选择光线炮自动变成高渣古CUSTOM。

重高达：在ARCADE MODE把重高达击倒并完成游戏。

卡碧尼：在ARCADE MODE把卡碧尼击倒并完成游戏（在最终版面前阶级为大佐以上卡碧尼才出现）。



G防卫号：以SUPER GUNDAM完成ARCADE MODE，在对战MODE中可使用。

连邦色高渣古：以高渣古完成ARCADE MODE。

白色拜多迪：以拜多迪完成ARCADE MODE。

Z GUNDAM 周刊对泰坦斯战友召唤！[illegible]！

[illegible]请即访问"http://gameweekly.no-ip.com"这网址留下芳名，希望可以一起并肩作战。

上网方法逐步讲解

如要进行网上对战，首先必须准备一部110V电源的PS2，另外再配备上网设备PS2专用的NETWORK ADAPTER或PlayStation BB Unit。由于这两个上网设备到目前为止只对应110V电源，所以使用220V PS2的场合只会导致断路。有关上网的各种设定，各步骤顺序如下：

制作NET FILE

在MENU画面中选择“通信对战”，接着会自动在记忆卡内找寻NET FILE，这是一个用作记录其他玩者们情报的资料，在没有的场合选“はい”来制作。

选择连线的方式

成功制作NET FILE后，接着来到NET WORK画面。这里会看到四个项目，由上至下分别是“BOARDBAND连线”、“DIALUP连线”、“与上次相同的连线”和“改变驾驶员名字”。如阁下是使用宽带来连线，选择第一项的“BOARDBAND连线(ブロードバンド接続)”，然后再选“NETWORK接驳(ネットワーク接続)”→“进む”。如果所有设定已全部完成，在下次游戏再连线时，选择“与上次相同的连线(前回と同じ接続)”便可。

开始连线设定

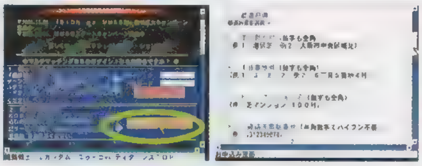
当来到NETWORK接驳的画面后，便开始设定连线的资料。在这里看到两个选项，由上至下分别是“NETWORK设定编成”和“PROXY设定”，前者为资料的编成，后者为代理的设定，这个不作任何设定也无妨。选择前者“NETWORK设定编成(ネットワーク设定の编集)”后，再选“新规作成、追加”去输入上网的资料。选择记录的记忆卡位置，然后再选“SCE/Ethernet(Network Adaptor)”。

输入连线资料

当来到PPPoE使用确认的画面，会出现“必要”和“非必要(必要ではない)”两个选项，前者为使用PPPoE连线方式，选择后再输入USER ID和PASSWORD，最后DNS SERVER设定选择“自动”、PROVIDER名字便可。后者为使用ROUNTER的连线方式，选用“自动设定(自动设定する)”→“自动”→输入PROVIDER名字便可。输入完成后，会出现上网连线的测试，如果成功通过便代表设定已成功。

登记MULTI MATCHHING BB服务

成功连线后，会来到登记MULTI MATCHHING BB的画面，只有登记该服务才能进行网上对战。先选“マルチマッチングBBを申し进む(图中绿色圈)”，开始输入个人的资料、付款的方式、联络E-MAIL等。由于输入个人资料可以使用电脑来进行，因此这部份还是建议使用电脑，进入网址“https://mmbb.dion.ne.jp/”后，再选“同意する(上记以外の方)”开入登记。



※(输入资料时，留意部份栏目如地址等，所采用的数字为日本的全角。另外，LOGIN用密码是随玩者喜好输入，而往后登入游戏也是使用相用密码)

登记游戏

当成功取得LOGIN ID后，于PS2MULTI MATCHHING BB的画面中输入LOGIN ID和密码(绿色圈的栏)，然后再选择下方的红色栏“LOGIN(ログイン)”。LOGIN后，会来到客户情报的MENU，选择MENU第一项“申请游戏(ゲームのお申进み)”，再输入玩者的各项资料。提交资料确认后，于客户情报的MENU的左上角出现“游戏开始(ゲーム开始)”的栏。选择后，最后设定游戏的ID、游戏使用名字和部队名等便可以正式游戏。任意选择一个场地(SERVER)找对手、战友进行网上对战。

幽谷

MS名	COST值(自机/CPU)	适应	耐久力	盾	变形
Z高达(Zガンダム)	375(190)	宇宙/地上	520		
百式	310(155)	宇宙/地上	500		
SUPER GUNDAM(スーパーガンダム)	295(148)	宇宙/地上	500		
力历戴亚斯(リック・ディアス)	250(125)	宇宙/地上	480		
迪祖(ディジェ)	250(125)	地上	480		
尼姆(ネモ)	200(100)	宇宙/地上	440		
密达斯(メタス)	195(98)	宇宙/地上	480	×	○

[illegible]

MS名	COST值(自机/CPU)	适应	耐久力	盾	变形
THE・O(ジ・オ)	375(190)	宇宙/地上	640		
拜多迪(バウンド・ドック)	350(175)	宇宙/地上	540		
卡布斯尼(ガブスレイ)	310(155)	宇宙/地上	480		
汉布拉比(ハンブラビ)	300(150)	宇宙/地上	520		
亚修玛(アッシマー)	275(138)	地上	520		
卡布兰(ギャプラン)	275(138)	宇宙/地上	480		
密莎拿(メッサーラ)	275(138)	宇宙/地上	500		
玛拉沙尔(マラサイ)	225(115)	宇宙/地上	480		
卡邦迪β(ガルバルディβ)	200(100)	宇宙/地上	460		
高渣古(ハイザック)	195(98)	宇宙/地上	440	○	×

亚古隆斯/幽谷、泰坦斯共通

MS名	COST值(自机/CPU)	适应	耐久力	盾	变形
卡碧尼(キュベレイ)	375(190)	宇宙/地上	480		
高达Mk-II(ガンダムMk-II)	295(148)	宇宙/地上	500		
吉姆II(GMII)	170(85)	宇宙/地上	420		

地球联邦军

MS名	COST值(自机/CPU)	适应	耐久力	盾	变形
高达(ガンダム)	310(155)	宇宙/地上	520	○	
雷射大炮(ガンキャノン)	225(115)	宇宙/地上	560		
陆战型高达(陆战型ガンダム)	225(115)	地上	480		
太空坦克(ガンタンク)	195(98)	宇宙/地上	640		
高姆(GM)	160(80)	宇宙/地上	420		
陆战型吉姆(陆战型GM)	145(74)	地上	420		
铁球(ボール)	100(50)	宇宙	250		

自护公国军

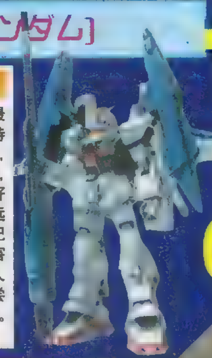
MS名	COST值(自机/CPU)	适应	耐久力	盾	变形
红勇士(シャア专用ゲルググ)	310(155)	宇宙/地上	480	○	×
自护号(ジオング)	300(150)	宇宙	500		
强人(ギャン)	225(115)	宇宙/地上	520		
绿勇士(ゲルググ)	225(115)	宇宙/地上	500		
红魔蟹(シャア专用ズゴック)	225(115)	地上	440		
大魔(ドム)	200(100)	宇宙/地上	480		
老虎(グフ)	198(98)	地上	480		
爱尔兰魔蟹(ゴッグ)	195(98)	地上	640		
魔蟹(ズゴック)	195(98)	地上	480		
双面魔蟹(ゾック)	195(98)	地上	600		
红彗星(シャア专用ザク)	160(80)	宇宙/地上	400		
亚佳尔(アッガイ)	150(75)	地上	440		
旧渣古(旧ザク)	150(75)	宇宙/地上	400		
渣古(ザク)	150(75)	宇宙/地上	440		

PS2版新机体介绍

SUPER GUNDAM[スーパーガンダム]

295(148) 宇宙/地上 500 × ○

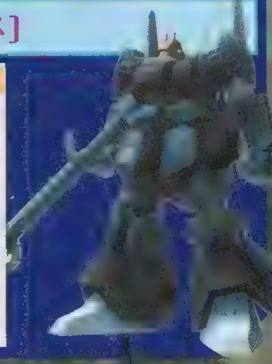
SUPER GUNDAM主武器长距离激光枪可以说是所有机体中最强的武器(不计百式的米加火箭炮)，如果完全命中的话，可以持续攻击3-4 HIT，伤害可最达一半甚至以上。不过有利也有弊，由于长距离激光枪只有1发，放出后需等待一段时间才能使用，加上在发射时硬直时间过长也是问题，往往变成敌人反击的大好时机。因此建议最好在空中发射，而且在使用时最好跟敌人拉远距离，当发射后马上变形逃离现场，再等待下一次机会。但要记着面对不会倒下的敌人如THE．O时，长距离激光枪给予的伤害只有1HIT，可能出现发射未结束被反击的情况，因此对此类敌人时要特别留意。另外，副武器导弹只对远距离敌人有效，或可尝试变形时发射，而格斗方面非常不可靠，如非必要也不要使用。



历奇戴亚斯[リック・ディアス]

250(125) 宇宙/地上 480 × ×

今次的历奇戴亚斯分开黑色和红色两种，两者的射击和格斗方式有一定的不同。在黑色的场合，副武器变成头部炮，威力小之余诱导性也低，近距离战时几乎没有用途，而格斗则跟旧有街机版本无异。而红色的场合，其射击武器跟旧有街机版本无异，但格斗则有所出入，整体来说格斗的招数变得更重，给予敌人的伤害较大，而在特殊格斗时更要看到出现短暂储气才攻击的情况，命中的难易度有所提高，不过变成能作多段的连续斩也是魅力所在。



迪祖[ディジェ]

250(125) 地上 480 × ×

迪祖是一款十分全面的机体，各种性能也达至标准级数，值得推荐给初学者使用。在武器配备方面迪祖跟历奇戴亚斯一样，都是激光枪和火箭炮，不过机动力迪祖就略为优胜少许。在接近战时，迪祖所使用的武器，是跟勇士同系列的回旋刀，按下特殊攻击掣后，会使用回旋斩挡下敌人的子弹(按着的时间长度不同会有所差异)。而当受到敌机的格斗攻击时，利用回旋斩还会作出反击，比百式的特殊格斗更强。但要留意，对着亚修玛等格斗攻击时，反击效果并不会发动。

密达斯[メタス]

195(98) 宇宙/地上 480 × ○

除了Z高达外，在奥干阵营中唯一的可变MS，主武器为分先后时间发射的光线手枪，威力虽弱但牵制性方面却意外地高，不论是中距离还是近距离也容易命中敌人。然而，光线手枪虽然多达20发，但由于每次发射2发，再加上回复的速度慢，所以不得射击很快会用尽子弹，所以不适宜当作主力使用。而提到副武器导弹，其发射的轨迹为正前方的目标，所以只要看准机会来发射，命中机会大之余伤害也高，是很可靠的武器之一。在变成MA的场合，密达斯的光线手枪为同时发射，威力方面没有减弱但较难命中，所以变形只能当作诱敌用。不过密达斯的飞行BOOST之长堪称最长，活用的话绝对是很强的支援机。

拜多迪[バウンド・ドック]

350(175) 宇宙/地上 540 × ○

如果说Z高达就是前作的高达，那么拜多迪可以说是前作的红勇士。拜多迪的速度快之余，变形的BOOST也长，可以因应状况来改变战斗方式。副武器扩散米加粒子炮虽然追尾能力非常不济，但其攻击判定之广可以用作远距离的牵制，又或是趁近距离STEP时进行射击，近距离击中时能造成敌人倒下，所以不会有任何危险性。在格斗方面，诱导性高之余连续技的攻击判定强，不会像THE．O般致HIT后出现偏离现象，如全数命中威力可比THE．O的格斗更高。虽然拜多迪很强，但缺点是机体COST值较高，在泰坦斯阵营只能跟卡邦迪β等次一级的机体配搭，大大减低了对战时的可用性。另外被击命不倒下也是拜多迪的特点之一。

玛拉沙尔[マラサイ]

225(115 宇宙/地上 480 × ×

玛拉沙尔最特别的地方莫过于它手上的连射激光枪，因应着按掣的时间长短，连射激光枪会发动1~3发子弹，1发子弹的威力并不高，而且不能使敌机硬直，除非玩者是刻意地试探对手，否则最好每次以3发为一组射击。另外，值得一提的是它的格格斗，此招格斗在发动后会作出短距离的冲刺，尽管双方仍有一段距离还有机会命中，颇具信赖性。性能方面，玛拉沙尔好像并没有甚么特别优越的地方，相反也不见得有致命的缺点。只要配合相应COST值的机体，能够发挥出相当大的战斗能力。

卡邦迪β[ガルバルディβ]

200(100) 宇宙/地上 460 ○ ×

卡邦迪β感觉上好像一架强化版的尼姆，其主武器是标准的激光枪，副武器则是2发导弹。由于导弹是由盾牌中发射，所以当盾牌被击破时，玩者便无法使用导弹作武器，以致攻击力大减。导弹的RELOAD速度很快，如果能够配合激光枪轮流使用，可减轻激光枪的能源消耗。加上发射导弹的动作极细，硬直时间又短，能够造成很强牵制作用。而谈到格斗，其能力值是不俗，空中格斗的追尾力强以及COST低的优势，可尽情地跟对手进行接近战。严格来说，此机的整体性能属中下，但在低COST的机里其能力却是十分优越。

高渣古CUSTOM[ハイザックカスタム]

195(98) 宇宙/地上 440 ○ ×

当高渣古配备上激光大炮后，便会自动变成高渣古CUSTOM。激光大炮的威力颇强，在移动时也可以作出攻击，不像Z GUNDAM的米加粒子炮般会出现硬直。不过在发射时需要短暂的准备时间，在时间的掌握上跟激光枪有一点距离。

反之也言，敌机在回避方面，也会因短暂的准备时间而失去节奏感，有时用STEP回避后才发现刚发炮，避也避不及了！但由于激光大炮需要准备时间的关系，所以接近时会处于极为不利局面，所以在适当的时候要决断地放弃激光大炮，而改成接身攻击。

作战 #01 实战演习(总MISSION数：4 +100 功绩)

BATTLE 01
モビルスーツの操纵训练
宇宙战
难度：Very Easy
胜利条件：将10个目标击破
败北条件：自机被击破
特殊条件：驾驶GM II出击
功绩：
备注：—

BATTLE 02
敌施设の侦察(Z GUNDAM)
宇宙战
难度：Easy
胜利条件：作战时间终了
败北条件：自机被击破
特殊条件：—
功绩：
备注：—

BATTLE 03
グリーンノアの侦察
宇宙战
难度：Easy
胜利条件：敌战力变成0
败北条件：自机被击破
特殊条件：—
功绩：
备注：—

作战 #02 ガンダムMK-Ⅱ夺取(总MISSION数：功绩+200)

BATTLE 04
グリーンノア潜入作战
宇宙战
难度：Easy
胜利条件：敌战力变成0
败北条件：自机被击破
特殊条件：僚机出击可能
功绩：+20
备注：—

BATTLE 05
シアトル
地球战
难度：Easy
胜利条件：历奇戴亚斯脱离战斗区域
败北条件：历奇戴亚斯被击破、自机被击破
特殊条件：驾驶历奇戴亚斯出击
功绩：+20
备注：要等待僚机脱离战斗局域为止

BATTLE 06
ティターンズ基地の制压
宇宙战
难度：NORMAL
胜利条件：敌战力变成0
败北条件：自机被击破
特殊条件：—
功绩：+30
备注：高达MK-II会在中途出现，但不久会自动撤退，可以不理。

BATTLE 07
武装テスト
宇宙战
难度：Very Easy
胜利条件：将目标8机击破
败北条件：自机被击破
特殊条件：驾驶历奇戴亚斯出击
功绩：+20
备注：

BATTLE 08
味方部队脱出の援护
宇宙殖民战
难度：NORMAL
胜利条件：味方三架MS脱离战斗局域
败北条件：味方MS被击破、自机被击破
特殊条件：—
功绩：+30
备注：—

BATTLE 09
味方部队脱出の援护(2)
宇宙战
难度：NORMAL
胜利条件：味方三架MS脱离战斗局域
败北条件：味方MS被击破、自机被击破
特殊条件：—
功绩：+30
备注：—

BATTLE 10
追击部队の歼灭(2)
宇宙战
难度：NORMAL
胜利条件：敌军战力变成0
败北条件：味方MS被击破
特殊条件：僚机出击可能
功绩：+30
备注：尊尼会在中途驾驶高渣古出现，但其后会自动撤退。

作战 #03 敌舰夺取の援护(总MISSION数：10 +300 功绩)

BATTLE 11
量产型モビルスーツのテスト
地球战
难度：VERY EASY
胜利条件：将目标15机击破破
败北条件：自机被击破
特殊条件：驾驶尼姆出击
功绩：+
备注：—

BATTLE 12
友军MSの离脱援护
宇宙月面战
难度：NORMAL
胜利条件：历奇戴亚斯?离战斗区域
败北条件：历奇戴亚斯被击破、自机被击破
特殊条件：—
功绩：+20
备注：爱玛会驾驶历奇戴亚斯全力撤退，玩者只需要牵制一机便行。

BATTLE 13
味方モビルスーツの合流
宇宙战
难度：NORMAL
胜利条件：高达MK-II离战斗区域
败北条件：高达MK-II被击破、自机被击破
特殊条件：—
功绩：+30
备注：拉娜会驾驶卡邦迪在中途出现，可留待嘉美尤对付。

BATTLE 14
模拟战
宇宙月面战
难度：NORMAL
胜利条件：高达MK-II被击破或击退
败北条件：超过作战时间、自机被击破
特殊条件：—
功绩：+30
备注：高达MK-II及厉奇戴亚斯会同时突击我方，不宜冲到前方，以游击为先。

BATTLE 15
新型モビルスーツのテスト
宇宙月面战
难度：VERY EASY
胜利条件：将目标8机击破
败北条件：自机被击破
特殊条件：驾驶百式出击
功绩：+20
备注：—

BATTLE 16
敌部队击破
宇宙月面战
难度：NORMAL
胜利条件：敌军战力变成0
败北条件：味方MS被击破、自机被击破
特殊条件：—
功绩：+30
备注：尊尼驾驶的卡邦迪会长时间在此版中出现，以现时的战力要击倒可能性不大。

BATTLE 17
友军战舰の出航援护
宇宙月面战
难度：NORMAL
胜利条件：亚加玛脱离战斗区域
败北条件：亚加玛被击破、自机被击破
特殊条件：僚机出击可能
功绩：+30
备注：亚加玛会在战场上空飞过，玩者要尽管牵制敌机，不要让敌机射击亚加玛。

BATTLE 18
太阳电池卫星の破坏援护
宇宙战
难度：NORMAL
胜利条件：敌战力变成0
败北条件：自机被击破
特殊条件：—
功绩：+30
备注：需要以一敌二，必须先将其中一机击破

BATTLE 19
シャトル救出
宇宙战
难度：NORMAL
胜利条件：テンプテーション脱离战斗区域
败北条件：テンプテーション被击破、自机被击破
特殊条件：—
功绩：+30
备注：不要轻视一版，必须尽快将攻击运输舰的敌机击破，否则很快会GAME OVER。在后段斯洛哥和马沙会出现战斗，接着便会过版。

BATTLE 20
敌部队扫讨
宇宙月面战
难度：HARD
胜利条件：作战时间终了
败北条件：高达MK-II被击破、自机被击破
特殊条件：—
功绩：+40
备注：开始时尊尼所率领的马拉沙尔部队会出现，此时不要跟他们硬碰，待其撤退即可。

作战#04—ジャブロー侵攻作战(总MISSION数5 +200功绩)

BATTLE 21
宇宙战
降下ポイント制圧
BATTLE 21 宇宙战
难度：NORMAL
胜利条件：敌军战力变成0
败北条件：超过作战时间、自机被击破
特殊条件：僚机出击可能
功绩：+30
备注：—

BATTLE 22
敌新型机击破
宇宙战
难度：NORMAL
胜利条件：敌未确认MS击破或击退
败北条件：自机被击破
特殊条件：—
功绩：+30
备注：斯洛哥驾着密沙拿出现

BATTLE 23
敌战舰の补给作业妨害
宇宙战
难度：EASY
胜利条件：击沉亚力山大
败北条件：自机被击破
特殊条件：僚机出击可能
功绩：+20
备注：—

BATTLE 24
大气圏突入支援
宇宙战
难度：HARD
胜利条件：作战时间终了
败北条件：自机被击破
特殊条件：僚机出击可能
功绩：+40
备注：尊尼和他的拍档会驾着马莎拉出战，尽量回避他们的炮火等待嘉美尤出现便撤退

BATTLE 25
味方战舰の撤退援护
宇宙战
难度：NORMAL
胜利条件：让2只沙林密斯改脱离作战区域
败北条件：3只沙林密斯改被击沈、自机被击破
特殊条件：僚机出击可能
功绩：+30
备注：—

(作战05、06可二选一)
作战#05—ジャブロー侵攻作战2(总MISSION数3 +200功绩)

BATTLE 26
ジャブロー侵攻
地球战
难度：NORMAL
胜利条件：敌军战力变成0
败北条件：自机被击破
特殊条件：僚机出击可能
功绩：+30
备注：—

BATTLE 27
集合地点确保
地球战
难度：NORMAL
胜利条件：作战时间终了
败北条件：我军战力变成0、自机被击破
特殊条件：僚机出击可能
功绩：+30
备注：其中会出现太空坦克

BATTLE 28
先行侦察
地球战
难度：NORMAL
胜利条件：敌战力变成0
败北条件：我军5台MS被击破、自机被击破
特殊条件：—
功绩：+30
备注：—

作战#06—ジャブロー攻略作战2
难易度：EASY 特殊条件：作战终了可补给

BATTLE 29
地下基地侵攻
地球战
难度：NORMAL
胜利条件：敌军战力变成0
败北条件：我军战力变成0
特殊条件：现地尼姆再出击可能、僚机出击可能
功绩：+30
备注：会出现雷射大炮

BATTLE 30
输送机を确保せよ
地球战
难度：NORMAL
胜利条件：敌军战力变成0
败北条件：亚当姆拉被击沈、自机被击破
特殊条件：僚机出击可能
功绩：+30
备注：—

BATTLE 31
守备部队击破
地球战
难度：HARD
胜利条件：敌军战力变成0
败北条件：自机被击破
特殊条件：—
功绩：+40
备注：嘉美尤会驾高达MK-II、古华多罗驾百式出战，敌尊尼出现

BATTLE 32
友军の撤退支援
地球战
难度：NORMAL
胜利条件：我方MS5机脱离作战区域
败北条件：我方MS3机被击破、自机被击破
特殊条件：—
功绩：+30
备注：敌出现太空坦克

BATTLE 33
输送机の脱出支援
地球战
难度：HARD
胜利条件：亚当姆拉脱离作战区域
败北条件：亚当姆拉被击沈、自机被击破
特殊条件：僚机出击可能
功绩：+40
备注：等待一段时间后亚当姆拉会自动起航

作战#07—シャトル打ち上げ支援(总MISSION数3 +300功绩)
难易度：NORMAL 特殊条件—

BATTLE 34
消戒任务
地球战
难度：EASY
胜利条件：作战时间终了
败北条件：自机被击破
特殊条件：僚机出击可能
功绩：+20
备注：—

BATTLE 35
味方モビルスーツ救出
地球战
难度：NORMAL
胜利条件：尼姆脱离作战区域
败北条件：尼姆被击破、自机被击破
特殊条件：—
功绩：+30
备注：等待一段时间尼姆才会作脱离

BATTLE 36
敌部队の妨害
地球战
难度：NORMAL
胜利条件：敌战力变成0
败北条件：自机被击破
特殊条件：僚机出击可能
功绩：+30
备注：—

BATTLE 37
敌部队击破
地球战
难度：NORMAL
胜利条件：敌战力变成0
败北条件：自机被击破
特殊条件：僚机出击可能
功绩：+30
备注：亚修玛首度登场，最多同时出现3部敌MS

BATTLE 38
シャトル防卫
地球战
难度：HARD
胜利条件：沙杜鲁脱离作战区域
败北条件：沙杜鲁2机被击破、自机被击破
特殊条件：—
功绩：+40
备注：古华多罗前来协助，并最在其中一部穿梭机沙杜鲁附近为其掩护

作战#08—アウドムラ队援护
特殊条件：作战终了时可补给

BATTLE 39
撤退行动の援护
地球战
难度：NORMAL
胜利条件：我方MS5机脱离作战区域
败北条件：我方MS3机被击破、自机被击破
特殊条件：僚机出击可能
功绩：+30
备注：—

BATTLE 40
市街地の单独侦察
地球战
难度：EASY
胜利条件：作战时间终了
败北条件：自机被击破
特殊条件：—
功绩：+20
备注：—

BATTLE 41
敌部队击破
地球战
难度：NORMAL
胜利条件：敌战力变成0
败北条件：我方战力变成0、自机被击破
特殊条件：—
功绩：+30
备注：一次最多出现3台敌MS

BATTLE 42
追击部队击破
地球战
难度：NORMAL
胜利条件：击沈史托利
败北条件：自机被击破
特殊条件：僚机出击可能
功绩：+30
备注：会出现科利驾驶的重高达

BATTLE 43
敌新型巨大兵器のデータ收集
地球战
难度：HARD
胜利条件：作战时间终了
败北条件：高达MK-II被击破、自机被击破
特殊条件：以现地尼姆出击
功绩：+40
备注：嘉美尤驾着高达MK-II出战，以保着性命为优先

BATTLE 44
友军用母舰の发推援护
地球战
难度：NORMAL
胜利条件：亚当姆拉脱离作战区域
败北条件：亚当姆拉被击沈、自机被击破
特殊条件：僚机出击可能
功绩：+30
备注：—

BATTLE 45
大型输送机の足止め
地球战
难度：NORMAL
胜利条件：击沈史托利
败北条件：史托利脱离作战区域、自机被击破
特殊条件：僚机出击可能
功绩：+30
备注：—

BATTLE 46
通过シャトルを防止せよ
地球战
难度：NORMAL
胜利条件：沙杜鲁5机脱离作战区域
败北条件：沙杜鲁被击破、自机被击破
特殊条件：僚机出击可能
功绩：+30
备注：优先对付持火箭炮或长炮的渣古

BATTLE 47
敌新型モビルスーツテスト袭击
地球战
难度：HARD
胜利条件：击破卡布兰
败北条件：卡布兰脱离作战区域、自机被击破
特殊条件：僚机出击可能
功绩：+40
备注：攻击卡布兰之余小心附近的敌MS

BATTLE 48
虏获モビルスーツの性能テスト
宇宙战
难度：VERY EASY
胜利条件：目标15机击破
败北条件：自机被击破
特殊条件：现地以卡布兰出击
功绩：+10
备注：—

BATTLE 49
大型输送机攻击
地球战
难度：NORMAL
胜利条件：击沈史托利
败北条件：超过作战时间、自机被击破
特殊条件：僚机出击可能
功绩：+30
备注：后期会同时出现2台卡布兰

BATTLE 50
基地袭击
地球战
难度：NORMAL
胜利条件：敌战力变成0
败北条件：敌MS3机脱离作战区域、自机被击破
特殊条件：僚机出击可能
功绩：+30
备注：—

作战#10—...作战阻止(总MISSION数...)

BATTLE 51
支援机のテスト
地球战
难度：VERY EASY
胜利条件：目标6机击破
败北条件：自机被击破
特殊条件：现地以G防卫号出击
功绩：+10
备注：—

BATTLE 52
新型机发进の援护
宇宙战
难度：NORMAL
胜利条件：我方2机脱离作战区域
败北条件：我方机被击破、自机被击破
特殊条件：现地以密达斯出击
功绩：+30
备注：—

BATTLE 53
味方部队の援护
宇宙战
难度：VERY HARD
胜利条件：作战时间终了
败北条件：我方MS被击破、自机被击破
特殊条件：僚机出击可能
功绩：+50
备注：详细

BATTLE 54
敌舰队の侵攻阻止
宇宙战
难度：EASY
胜利条件：沙姆尔改3只击沈
败北条件：沙姆尔改2只脱离作战区域、自机被击破
特殊条件：僚机出击可能
功绩：+20
备注：飞往舰上进行连续格斗

BATTLE 55
补给作业の警护
宇宙战
难度：NORMAL
胜利条件：作战时间终了
败北条件：亚加玛被击沈、自机被击破
特殊条件：僚机出击可能
功绩：+30
备注：卡布兰会出现

BATTLE 56
最新锐机の重力下运用テスト
地球战
难度：VERY EASY
胜利条件：目标8机击破
败北条件：自机被击破
特殊条件：以现机Z高达出击
功绩：+10
备注：—

BATTLE 57
敌侵攻部队の击破
宇宙战
难度：NORMAL
胜利条件：敌战力变成0
败北条件：自机被击破
特殊条件：僚机出击可能
功绩：+30
备注：最后出现卡布斯尼

BATTLE 58
周边警护
地球战
难度：NORMAL
胜利条件：敌战力变成0
败北条件：自机被击破
特殊条件：—
功绩：+30
备注：—

BATTLE 59
友军の撤退の援护
宇宙战
难度：EASY
胜利条件：我方MS8机脱离作战区域
败北条件：我方MS2机被击破、自机被击破
特殊条件：僚机出击可能
功绩：+20
备注：—

作战#11—补给部队支援(总MISSION数5 +200功绩)
难易度：EASY
特殊条件：作战终了时可补给

BATTLE 60
飞行ルート侦察
宇宙战
难度：EASY
胜利条件：作战时间终了
败北条件：自机被击破
特殊条件：僚机出击可能
功绩：+20
备注：会出现卡布斯尼

BATTLE 61
补给船团支援
宇宙战
难度：NORMAL
胜利条件：沙林密斯改3只脱离作战区域
败北条件：沙林密斯改被击沈
特殊条件：—
功绩：+30
备注：会出现卡布斯尼

BATTLE 62
敌舰队击破
宇宙战
难度：EASY
胜利条件：敌战舰5只击沉
败北条件：两架敌战舰脱离战斗区域、自机被击破
特殊条件：使用百式出击
功绩：+20
备注：使用百式专用的巨型米加粒子炮出击，在对于敌军MS要多加小心。

BATTLE 63
シャトルを击坠せよ
地球战
难度：HARD
胜利条件：击破三架敌军运送机
败北条件：运送机脱离战斗区域、自机被击破
特殊条件：僚机出击可能
功绩：+40
备注：集中攻击天上的运送机

BATTLE 64
不时着舰の护卫
宇宙月面战
难度：NORMAL
胜利条件：作战时间终了
败北条件：沙林密斯被击破、自机被击破
特殊条件：—
功绩：+30
备注：尽量守卫在战舰旁，将最接近战舰的敌机击破。

作战#12—フォン・ブラウン市奇袭...

BATTLE 65
长距离专用武器のテスト
宇宙战
难度：VERY EASY
胜利条件：击破15个目标
败北条件：自机被击破
特殊条件：使用Z高达出击
功绩：+20
备注：—

BATTLE 66
驻留部队阻动
宇宙月面战
难度：NORMAL
胜利条件：作战时间终了
败北条件：味方战力变成0
特殊条件：使用尼姆出击
功绩：+30
备注：会有大量敌机出现，最好派强一点的机体出击。

BATTLE 67
敌新型モビルスーツを击破せよ
宇宙殖民星战
难度：HARD
胜利条件：击破三架汉布拉比
败北条件：汉布拉比脱离作战区域
特殊条件：僚机出击可能
功绩：+40
备注：当汉布拉比出现后，要马上将它击破，否则会给它机会逃脱。

BATTLE 68
友军モビルスーツ救出
宇宙月面战
难度：NORMAL
胜利条件：密达斯脱离作战区域
败北条件：密达斯被击破、自机被击破
特殊条件：—
功绩：+30
备注：卡布会不断追击密达斯，玩者要切法将卡布击至倒地及消灭在旁的MS。

BATTLE 69
シャトルの警护
宇宙战
难度：NORMAL
胜利条件：击破运输机
败北条件：运输机被击破、自机被击破
特殊条件：—
功绩：+30
备注：途中尊尼会驾驶卡布斯尼出现，千万不要垂这……

BATTLE 70
ア一ガマ防卫
宇宙月面战
难度：NORMAL
胜利条件：亚嘉玛脱离作战区域
败北条件：亚嘉玛被击破、自机被击破
特殊条件：—
功绩：+30
备注：尽管阻截敌机攻击亚嘉玛。

作战#13—...作战阻止(总MISSION数7 +800功绩)
难易度：HARD 特殊条件：—

BATTLE 71
友军の潜入援护
宇宙战
难度：NORMAL
胜利条件：勇士脱离作战局域
败北条件：勇士被击破、自机被击破
特殊条件：僚机出击可能
功绩：+30
备注：—

BATTLE 72
敌部队の足止め
宇宙战
难度：NORMAL
胜利条件：击沉3架沙林密斯改
败北条件：沙林密斯改脱离作战局域、自机被击破
特殊条件：—
功绩：+30
备注：箭击沉敌机后再攻击敌舰。

BATTLE 73
敌ガス部队击破
宇宙战
难度：NORMAL
胜利条件：G3 ボンベ 5基击破
败北条件：G3 ボンベ脱离作战局域、自机被击破
特殊条件：—
功绩：+30
备注：—

BATTLE 74
ラーディッシュ防卫
宇宙战
难度：NORMAL
胜利条件：敌战力变成0
败北条件：拉达殊號被击沉、自机被击破
特殊条件：—
功绩：+30
备注：—

BATTLE 75
战舰脱出の支援
宇宙月面战
难度：HARD
胜利条件：亚嘉玛脱离作战局域
败北条件：亚嘉玛被击沉、自机被击破
特殊条件：—
功绩：+40
备注：敌军会有大量汉布拉比出现，会掩护亚嘉玛之余也要顾及自机的安全。

BATTLE 76
パトロール部队击破
宇宙战
难度：HARD
胜利条件：敌战力变成0
败北条件：超过作战时间、自机被击破
特殊条件：—
功绩：+40
备注：由于超过作战时间也算失败，所以要集中攻击莎娜以外的机体

BATTLE 77
敌モビルスーツ部队击破
宇宙战
难度：VERY HARD
胜利条件：将两部卡布斯尼击破或击退
败北条件：自机被击破
特殊条件：—
功绩：+50
备注：会这会出现两架卡布斯尼，但其实只有尊尼驾驶的一架才算得上是强。基本上，一直有嘉美尤跟尊尼战斗，尽管玩者不加入战斗问题也大。如果并不是希望将尊尼击破的话，大可以只对付周围的喽　≀　奔渲灰━皇绷桨庚鹁岬宙　蚣纯伞5　偃缦牖骸谱鹁幔　鸵恢毖ゞ冒偈降惹苛　玕宄魍鳎　裨蚝苣谙蒲ゞ奔澌铳晒A

BATTLE 78
パトロール部队击破
宇宙战
难度：NORMAL
胜利条件：作战时间终了
败北条件：巨型米加粒子炮被击破、自机被击破
特殊条件：—
功绩：+30
备注：不要跟敌机进行接身战，否则很容易被百式的巨型米加粒子炮误射

BATTLE 79
敌部队强袭
宇宙战
难度：NORMAL
胜利条件：击破12架敌机
败北条件：自机被击破
特殊条件：—
功绩：+30
备注：—

BATTLE 80
敌モビルスーツ演习の迎撃
宇宙战
难度：HARD
胜利条件：卡碧尼击破或击退
败北条件：自机被击破
特殊条件：僚机出击可能
功绩：+40
备注：卡碧尼的实力并不强，可集中攻击。

BATTLE 81
ティターンズ部队击退
宇宙战
难度：HARD
胜利条件：Z高达、密达斯脱离作战局域
败北条件：Z高达或密达斯被击破
特殊条件：被击破后可使用尼姆出击
功绩：+40
备注：—

BATTLE 82
アクシズ部队击退
宇宙战
难度：HARD
胜利条件：敌战力变成0
败北条件：自机被击破
特殊条件：僚机出击可能
功绩：+40
备注：击跛敌军战舰后便能很快过版。

BATTLE 83
敌大部队の击破
宇宙战
难度：HARD
胜利条件：敌战力变成0
败北条件：百式被击破、自机被击破
特殊条件：僚机出击可能
功绩：+40
备注：

BATTLE 84
アーガマ防卫
宇宙战
难度：HARD
胜利条件：作战时间终了
败北条件：亚嘉玛被击沉、自机被击破
特殊条件：—
功绩：+40
备注：—

BATTLE 85
ディジェのデータ收集
地球战
难度：VERY EASY
胜利条件：击破8架目标机体
败北条件：自机被击破
特殊条件：被击破后驾驶迪祖出击
功绩：+20
备注：—

BATTLE 86
桥头堡の确保
地球战
难度：EASY
胜利条件：敌战力变成0
败北条件：超过作战时间、自机被击破
特殊条件：僚机出击可能
功绩：+20
备注：—

BATTLE 87
降下部队支援
宇宙战
难度：NORMAL
胜利条件：作战时间终了
败北条件：自机被击破
特殊条件：僚机出击可能
功绩：+30
备注：—

BATTLE 88
敌大型モビルスーツ击破
地球战
难度：NORMAL
胜利条件：作战时间终了
败北条件：自机被击破
特殊条件：—
功绩：+30
备注：只要不断绕到重高达后方便安全

BATTLE 89
残存部队を击破せよ
地球战
难度：HARD
胜利条件：敌战力变成0
败北条件：自机被击破
特殊条件：—
功绩：+40
备注：—

BATTLE 90
守备队の击破
地球战
难度：NORMAL
胜利条件：敌战力变成0
败北条件：超过作战时间、自机被击破
特殊条件：僚机出击可能
功绩：+30
备注：由于有时间限制，要选用一些攻击强的机体出击。

BATTLE 91
敌部队の足止め
地球战
难度：NORMAL
胜利条件：敌战力变成0
败北条件：自机被击破
特殊条件：僚机出击可能
功绩：+30
备注：—

BATTLE 92
议会防卫
地球战
难度：NORMAL
胜利条件：成战时间终了
败北条件：3架敌机脱离作战局域、自机被击破
特殊条件：—
功绩：+30
备注：—

BATTLE 93
敌部队侵攻阻止
地球战
难度：NORMAL
胜利条件：成战时间终了
败北条件：アウドムラ被击破、自机被击破
特殊条件：—
功绩：+30
备注：—

BATTLE 94
敌独立部队の调查と击破
宇宙战
难度：HARD
胜利条件：击破两架高渣古CUSTOM
败北条件：高渣古CUSTOM离脱作战局域、自机被击破
特殊条件：—
功绩：+40
备注：—

BATTLE 95
シャトル援护
地球战
难度：NORMAL
胜利条件：3架运输舰脱离作战局域
败北条件：运输舰被击破、自机被击破
特殊条件：—
功绩：+40
备注：此关需要应付大量敌人，最好派两星或以上的机体出战。

BATTLE 96
侦察任务
宇宙战
难度：EASY
胜利条件：侦察任务
败北条件：三架敌军MS脱离作战区域、自机被击破
特殊条件：—
功绩：+20
备注：—

BATTLE 97
毒ガス部队の击破
宇宙战
难度：HARD
胜利条件：击破10个G3毒气桶
败北条件：G3毒气桶脱离作战区域、自机被击破
特殊条件：—
功绩：+20
备注：—

BATTLE 98
敌新型机テスト袭击
地球战
难度：NORMAL
胜利条件：敌战力变成0
败北条件：超过作战时间、自机被击破
特殊条件：僚机出击可能
功绩：+30
备注：—

BATTLE 99
敌舰队の击破
宇宙战
难度：NORMAL
胜利条件：击破5架姆沙尔
败北条件：3架姆沙尔脱离作战区域、自机被击破
特殊条件：—
功绩：+30
备注：要尽快要拜多迪击破，否则会不够时间过关

BATTLE 100
敌部队击破
宇宙战
难度：NORMAL
胜利条件：敌军战力变成0
败北条件：味方战力变成0、自机被击破
特殊条件：—
功绩：+30
备注：露莎美会在中途出现，但不用理会。

BATTLE 101
阳动作战
宇宙战
难度：NORMAL
胜利条件：敌军战力变成0
败北条件：味方战力变成0
特殊条件：僚机出机可能，自机被击破架驶密达斯出战
功绩：+30
备注：—

BATTLE 102
ラーディッシュ防卫
宇宙战
难度：EASY
胜利条件：敌军战力变成0
败北条件：拉达殊号被击沉
特殊条件：—
功绩：+20
备注：—

BATTLE 103
敌战舰の击沉
宇宙战
难度：NORMAL
胜利条件：击破5架沙林密斯
败北条件：超过作战时间、自机被击破
特殊条件：僚机出击可能
功绩：+30
备注：—

BATTLE 104
战舰支援
宇宙战
难度：NORMAL
胜利条件：3架姆沙尔脱离战斗局域
败北条件：姆沙尔被击破、自机被击破
特殊条件：—
功绩：+30
备注：要应付大量敌人，留意弹药的消耗。

BATTLE 105
アクシズ部队防卫
宇宙战
难度：HARD
胜利条件：作战时间终了
败北条件：3架历奇戴亚斯击破、自机被击破
特殊条件：—
功绩：+40
备注

BATTLE 106
敌舰队击破
宇宙战
难度：NORMAL
胜利条件：敌战力变成0
败北条件：味方战力变成0
特殊条件：自机被击破后，驾驶历奇戴亚斯再出击
功绩：+30
备注：—

BATTLE 107 敌部队を击破せよ
宇宙战
难度：HARD
胜利条件：敌战力变成0
败北条件：自机被击破
特殊条件：僚机出击可能
功绩：+40
备注：会同时出现3台敌MS，小心被包围

BATTLE 108
驻留部队击破
地球战
难度：NORMAL
胜利条件：敌战力变成0
败北条件：自机被击破
特殊条件：僚机出击可能
功绩：+30
备注：—

BATTLE 109
不时着した输送机を防卫せよ
地球战
难度：HARD
胜利条件：亚当姆拉脱离作战区域
败北条件：亚当姆拉被击沈、自机被击破
特殊条件：僚机出击可能
功绩：+40
备注：小心敌人的阳动作战

BATTLE 110
敌大型モビルスーツテスト袭击
宇宙战
难度：VERY HARD
胜利条件：敌战力变成0
败北条件：自机被击破
特殊条件：以现地历奇戴亚斯出击
功绩：+50
备注：尽量拉远距离射击，当重高达不以自机为目标时上前格斗攻击

BATTLE 111
哨戒任务
地球战
难度：EASY
胜利条件：作战时间终了
败北条件：自机被击破
特殊条件：僚机出击可能
功绩：+20
备注：—

BATTLE 112
シャトル攻击
地球战
难度：HARD
胜利条件：沙多鲁2机击破
败北条件：沙多鲁脱离作战区域、自机被击破
特殊条件：僚机出击可能
功绩：+40
备注：最好选择移动力高的MS如Z高达

BATTLE 113
コロニーレーザーの夺还
宇宙战
难度：EASY
胜利条件：敌战力变成0
败北条件：味方战力变成0、自机被击破
特殊条件：—
功绩：+20
备注：—

BATTLE 114
敌ゲリラ部队を击破せよ
地球战
难度：NORMAL
胜利条件：敌战力变成0
败北条件：自机被击破
特殊条件：僚机出击可能
功绩：+30
备注：会一次过出现3台敌MS

BATTL 115
敌舰队击破
宇宙战
难度：NORMAL
胜利条件：击沈5只沙姆尔改
败北条件：沙姆尔改脱离作战区域、自机被击破
特殊条件：—
功绩：+30
备注：—

BATTLE 116
友军モビルスーツ援护
宇宙战
难度：VERY HARD
胜利条件：作战时间终了
败北条件：我方机被击破、自机被击破
特殊条件：—
功绩：+50
备注：尽量跟卡碧尼保持距离，玩者只要专心攻倒不停出现的大魔

BATTLE 117
[illegible]
宇宙战
难度：EASY
胜利条件：击沈5只沙拉密斯改
败北条件：米加火箭炮被击破、自机被击破
特殊条件：—
功绩：+20
备注：击舰可留给百式的米加火箭炮对付，玩者负责消灭其他喽 S

BATTLE 118
舰队战
宇宙战
难度：HARD
胜利条件：敌战舰2只击沈
败北条件：我方沙拉密斯被击沈、自机被击破
特殊条件：—
功绩：+40
备注：—

BATTLE 119
敌部队击破
宇宙战
难度：HARD
胜利条件：击破两架汉布拉比
败北条件：两架汉布拉比脱离战斗局域、自机击破
特殊条件：—
功绩：+40
备注：要集中攻击日札以外的汉布拉比

BATTLE 120
发进援护
宇宙战
难度：VERY HARD
胜利条件：10架尼姆脱离战斗局域
败北条件：击破3机尼姆、自机击破
特殊条件：—
功绩：+50
备注：嘉美尤和尊尼会在中途交战，可以不理。

BATTLE 121
阳动作战
宇宙战
难度：HARD
胜利条件：作战时间终了
败北条件：味方戰力变成0
特殊条件：自机被击破后驾驶密达斯出击
功绩：+40
备注：先要確保自机的安全

BATTLE 122
Zガンダムを击破せよ
宇宙战
难度：VERY HARD
胜利条件：击破两架Z高达
败北条件：自机被击破
特殊条件：—
功绩：+50
备注：利用友战来牵制敌军，再集中攻击持米加粒子炮的Z高达。

BATTLE 123
コロニーレーザー防卫
宇宙战
难度：HARD
胜利条件：作战时间终了
败北条件：味方战力变成0
特殊条件：自机被击破后，架驶历奇戴亚斯出击
功绩：+40
备注：

BATTLE 124
友军の援护
宇宙战
难度：VERY HARD
胜利条件：作战时间终了
败北条件：自机被击破
特殊条件：—
功绩：+50
备注：宜使用能够变型的机体出击。

BATTLE 125
友军モビルスーツ支援
宇宙战
难度：VERY HARD
胜利条件：汉布拉比击破
败北条件：Z高达被击破、自机被击破
特殊条件：—
功绩：+50
备注：单靠Z高达足以击破汉布拉比。

BATTLE 126
指挥官机击退
宇宙战
难度：VERY HARD
胜利条件：百式脱离作战区域
败北条件：百式被击破、自机被击破
特殊条件：—
功绩：+50
备注：—

BATTLE 127
残存部队の扫讨
宇宙战
难度：VERY HARD
胜利条件：作战时间终了
败北条件：自机被击破
特殊条件：—
功绩：+50
备注：—

BATTLE 128
友军战舰の撤退援护
宇宙战
难度：HARD
胜利条件：亚嘉玛脱离作战局域
败北条件：亚嘉玛被击沉、自机被击破
特殊条件：—
功绩：+40
备注：—

128版 幽谷编任务模式全攻略

●SCEI●11月27日发售●RPG●1人玩●DVD-ROM●记忆位49KB●价格6800日元
●http://www.playstation.jp/scei/title/code_f/●8M记忆卡 ,DUAL SHOCK 2

WILD ARMS~Alter Code:F~
Text:MINAMOTO Design:SL

"《WILD ARMS》系列"一向是相当出色的RPG作品，现在把第一集重新制作，的确是游戏迷的一大喜讯，当然对于FANS而言更是万分雀跃。在重新制成的新作中，各方面也经过细心的改良，当然同时也能够保留原作的神髓。而由于今次攻略内容会包括部份系统的说明，所以开始时不会独立分开系统的介绍。

千年前，翠绿的大地"法鲁佳亚(ファルガイア)"因受到异世界而来的"魔族"入侵，令世界各地被卷入战争当中。人类、艾诺(エルフ)、守护兽(ガーディアン)等等携手一起与魔族对抗，然而战火的冲击夺去了绿色的大地，不知不觉间人类手中更残留着与魔族相同的"毁灭力量"。

该力量就是"ARM"。

人类由于害怕那种威力，宁愿失去曾经为之自豪的文明，把ARM永远封印。

不过随着时间的流走，封印已逐渐被解除，一场大战似乎快将发生……

走遍枯萎的世界，追求危险和浪漫的冒险者被称为"候鸟(渡り鸟)"。他们是依照自己信念而生存的流浪者，部份热爱战争，部份喜欢走入古代遗迹里找寻宝物。他们走过各城镇和村庄，在荒野上过着艰苦的生活，然而从另一角度来看，他们说不定是"法鲁佳亚"大地上生活得最自由的人，而本故事从一位年青"候鸟"到访某边境村庄开始……

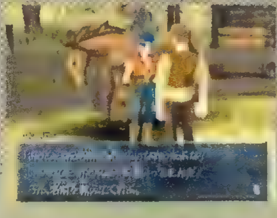
孤单旅途的少年

村长的礼物

大地渐渐失去翠绿，逐步变成荒野般的世界……"法鲁佳亚"，在残酷的自然环境以及魔兽的威胁之下，人类仍然没有放弃这遍大地。往来枯萎的世界，追求危险和浪漫的冒险者被称为"候鸟(渡り鸟)"。位于边境的"沙富村(サーフ)"里面，逗留着一名"候鸟"的少年，虽然容貌非常年幼，然而他已是一名能够走遍充满危险的世界、拥有真本领的人。少年似乎在追求什么而孤身上路……

宁静的小村庄沙富，一名少年正努力地替马匹洗刷。

村民班保罗(パンポロー)："喂，越来越熟手了。真的辛苦了，得到你的帮忙，牧场看起来变得非常有规模。因为村长的介绍尝试雇用年青人你，从未想过会是如此努力工作呢。呀，还未知道你的名字？一直以年青人来称呼你似乎不太好，嗯，可以将名字告诉我吗？原来是路迪(ロディ)……嗯，很好的名字。话虽如此，路迪……你的确很了不起，拥有比大人更大的力气，全然不觉疲倦的健康身体……比任何人更喜欢马匹，拼命地照顾着它们。希望你一直留在村里，跟我一起工作好吗？哈哈，怎样呢？唉呀，这些是今次的薪酬。虽然数目很少，不过对于此刻的沙富村而言，已经尽了力

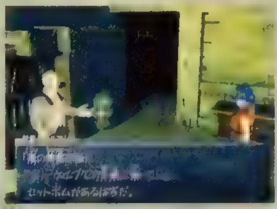


啊。对了，村长似是有话跟你说，今天辛苦了，日后还要麻烦你呢！"

与村民班保罗交谈中得知村长有话跟他说，于是路迪马上走到村北面最大间的村长家去，途中经过牧场时在栏栅上发现一只红色的鸟儿，与它谈话时可以进行记录。在村长家的门前遇见一位小孩，他向路迪问起有关"ホーリーベリー"的事情，选择回答"2.いや，聞いたこともない"后会听到详细的解释。原来"ホーリーベリー"是一种生长在村庄附近洞穴内的神奇药草。

来到村长家后进入大门旁边的房间，村长托鲁曼(トーウマン)正等待着路迪。

村长："啊，路迪，看来精神很不错呢。得到路迪照顾马匹们，工作进行相当顺利，因此打算送给你一些东西以表感谢…………世界已失去翠绿的此刻……沙富村也难免受到影响。以前依赖采摘西面"草莓洞穴(ベリーケイブ)"的丰富药草，虽然曾经有过繁盛的时期……现时情形就如你所见。隔壁的杂物房内放置着当日用于草莓洞穴里的工业"炸弹(セットボム)"，你可以随便拿走，本村已经用不上了但对于你来说可能有用。"



违反禁忌的村民

其后路迪听从村长的吩咐走入隔壁的房间内，在一个宝箱内取得"炸弹"。"炸弹(セットボム)"是一种"GOODS"技能，每当按一次□键就会放置一个炸弹，之后经过短时间后便会爆发，其用途是破坏木箱或岩石等等障碍物，将数个炸弹摆放在一起，能够在同一时间引起大爆炸。另外，最多可以同样设置8个炸弹。当路迪取得"炸弹"并准备离开之时，突然听到外面传来村民的声音："村长！托鲁曼村长！发生了麻烦事呀！"

村长："冷静些，继续说吧。这里的人全是沙富村最重要的同伴，说得不对吗？"

村民金宝(キャンベル)："听说东尼(トニー)那家伙违反了村庄的禁令，前往草莓洞穴去。"

村长："什、什么！竟然做出如此鲁莽的事……"

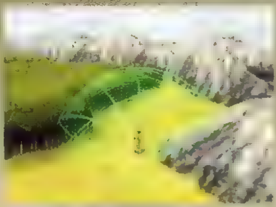
金宝："应该怎样做好……？"

村长："……不管怎样也好……现在草莓洞穴已经不是药草的产地，已变成魔兽的巢穴！以我们的力量，只好尽量想想办法吧……总之，村民方面我会迟些跟他们说清楚，现在先将此事保守秘密，避免引起不必要的混乱情况。"

金宝离开后，村长向路迪说："正如你所听到一样，即使是你也不可将东尼违禁的事情透露出去。直到想出妥善的处理方法前，我不希望让村中同伴们受到动摇。"

离开村长家之后，路迪非常担心村民东尼的安危，最后他决定独自前去"草莓洞

穴"，希望能够成功把东尼救出。走出沙富村来到原野之上，"搜索系统（サーチシステム）"也随即启动，按动□键会放出搜索波，假如范围内隐藏着未发现的城镇或洞穴，就可以把它们找出来。由于"草莓洞穴"位于沙富村的西面，于是路迪便朝向那边搜索，很轻易地发现洞穴的入口。

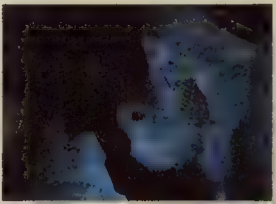


洞穴探索

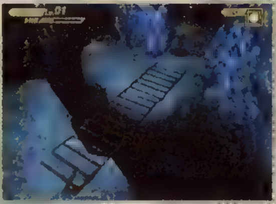
在"草莓洞穴"的入口处又再遇上村民金宝，对方请求路迪进入洞穴把东尼救出，选择答案"1.（答应帮忙）"后从"金宝"手上得到名叫"マイグランとバッジ"的道具，其用途是感应魔兽的位置，每当魔兽接近时便会出现"！"的符号，置之不理的话会进入战斗，"！"出现时按×键后可以回避战斗，不过留意每次避战时画面左上方的"ENC"数值会逐渐减少。

谈话过后路迪走入洞穴内进行搜索，期间虽然不时会碰上魔兽的袭击，不过敌人实力非常有限，基本上只用上普通攻击已足够应付。洞穴内首先会发现摆放着大量的木箱，这时可尝试用"炸弹"将它们破坏掉，部份是收藏着回复用的道具物品。行动期间发觉每当走到崖边位置时，路迪会做出站立不稳的动作，这情况下按○键的话，他便会跳落崖下。

继续山洞深处走，再次把大量木箱炸毁后，不久会发现橙色的"GEM（ジェム）"，它的用途是回复"VIT"数值10%，每次战斗后HP量会自动回复最大数值，其实过程上需要消耗"VIT"值来换取，所以橙色"GEM"是一种非常重要的东西。其次，途中也会发现另一种白色的"GEM"，它的用途是填补消耗了的"ENC"数值。拿取"橙色GEM"后进入下一个洞穴，首先到右边炸毁两个木箱及取出宝箱物品，接着返回原处沿着左边路线进发。

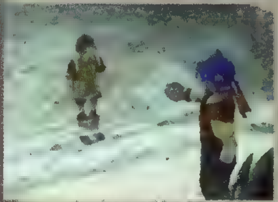


把木板炸开后继续前行，在下一个洞穴内能够取得3粒"白色GEM"。来到有一条狭窄石桥的洞穴，沿着桥中央的铁梯往下爬，可以拿取一个宝箱内的物品"1ギミルコイン"，使用此东西能够在没有"记录点（鸟儿）"的地方进行记录。另外，假如在战斗中败退而身上持有"1ギミルコイン"，就会出现全回复状态的CONTINUE选择。



返回桥上继续往前方走，经过一条依靠墙壁的狭窄通道，进入下一山洞后先拿取右边通道上的"白色GEM"，通道尽头有一个小房间，拿取宝箱物品后离开。返回小房间外的山洞，炸毁三个木箱后来到刚才石桥下"铁梯"的另一边，按动○键加速撞向铁梯上，成功令铁梯倒下变为"铁桥"。越过"铁桥"后进入下一山洞，炸毁大量木箱并且拿取"橙色GEM"，接着沿铁梯到达下层。

与生俱来的破灭力量



来到另一山洞内终于找到村民东尼，交谈后才知道他为了找寻药物来医治患病的父亲，所以冒险走入"草莓洞穴"，现在由于前路被巨大岩石阻挡，无法继续前行。受东尼的孝心所感动，路迪决定出手帮忙找寻药草。把数个炸弹放置在岩石的旁边，轻易地炸开一个出口，山洞内种植着一株大树，路迪爬到树上摘下一个果实。与此同时，东尼也走到山洞里："多谢你，哥哥！有了这ホーリーベリー，父亲一定能够回复健康呢！喂，快快！快些返回村庄治疗我父亲的病症！"

在路迪和东尼离开之后，大树出现奇怪变化，接着四周发生猛烈的震动。当地震停止之时，刚好村长带同几名村民到来，东尼兴奋地走上前。面对违反规则的东尼，村长愤怒地说："太过份了！为何你总是经常……"

东尼："对不起！不过，很想医治好父亲的伤势，所以，想得到ホーリーベリー……"

古妮亚（クレア）："这样做你也有机会受伤，你没有想过吗？"

金宝："东尼能够平安无事回来，路迪，全是你的功劳。"

班保罗："东尼这次胡乱行为，再加上刚才发生的地震……我们差点受不了呢……"

狄里斯："那么，找到ホーリーベリー吗？"

东尼："颜色上看似很美味，可惜只有一个，你们看看！"

班保罗："村长，以后或者仍然有希望获得ベリー的收成。"

古妮亚："如果是真的，全靠东尼和路迪了。如果不是他们二人走入洞穴内，我们永远不会知道ホーリーベリー的情况呢。"

村长："不管怎样，最紧要两人平安无事。好了，起程返回村庄吧。"

就在各人准备离开的时候，路迪感觉到山洞里传来一阵令人不安的气息，不久一头巨大凶猛的魔兽出现，狄里斯惊惶地说："这、这怪物……就是很久以前被封印在草莓洞穴里……的魔兽吗？"

如此危急情况下，路迪只有独自走上前与魔兽对抗。其后虽然成功将魔兽击倒，不过村民对于路迪的努力却没有表示赞赏，因为他们开始害怕路迪拥有的"ARM"力量。

班保罗："你刚才使出的力量……不就是带来村庄灾难的力量吗？"

狄里斯："我知道啊！那种力量，就是记载于传说中的ARM！1000年前开始，被禁止使用的破坏力量！"

古妮亚："为何把这种危险的东西，带到我们的村庄？一想到如果在村庄里使用这种可怕的力量……呀，实在太吓人了"

金宝："明白了，刚才发生的地震，也是因你使用ARM而导致吧？"

狄里斯："完全明白了，被封印的魔兽复活，一定是因为那'ARM'吧！"

东尼："不对！不对呀！哥哥只是利用该力量来救我！！"

班保罗："即使能够欺骗东尼，也骗不过我们大人！"

村长："够了！现在不是争论的时刻……路迪……非常感激你把东尼救回来……不过，将危险的力量带入村庄，以及在草莓洞穴内使出这力量，的确是事实……对于我们重视和平的村庄而言，这种ARM的力量是绝对禁止。依照规定，有关你的事会由我们来决定。当然，这样做你有异议吗？"（无论怎样选择，最终只有选出答案1，接受村长的意见）"得到你明白非常感激，必会在公平之下，努力得出令人满意的结果。现在先行返回村庄去，留在这里也解决不了问题。"

为了守护别人而使用的战斗力量"ARM"，然而人们却为此而害怕这位少年，更逐渐把他疏远。这些并非他希望得到的，不过，本身确实拥有破坏力量，同时具备处理ARM的权力。虽然不可说是与生俱来的力量，然而少年宁可选择在荒野上流浪，为了寻找自己居所……

BOSS BATTLE

[illegible]

宝物猎人

寻找绝对力量

一名男子带同他的宠物走入一座古老遗迹里，想不到那只外貌似老鼠的小动物竟然开口说出人类的语言：“要不然，这里不就是“记忆的遗迹”吗？为着得到今次的情报，是否又花上很多金钱？”

宝物猎人：“什、什么，肯巴(ハンペン)……你、已经知道吗！？”

肯巴：“知道也好，不知也好，这里是有名的遗迹呢。算了吧，毋需再隐瞒呢。”

宝物猎人：“不要吵了！凭我的真觉，从这遗迹开始，将有什么事情要发生呢！”

肯巴：“哈……对于充满智慧的我，很难相信呢。归根结底这里已被别人荒废，所谓‘枯萎的遗迹’呢……即使找到宝箱，里面也会是空无一物。付出了的情报费用，相信难以弥补呢。”

宝物猎人：“……如果你这样说，你可以不用跟着来。”

肯巴：“哎，还在逞强。没有我的帮忙你是不能成事！”

宝物猎人：“好了，总之来这一场，尽力尝试调查一下吧。也许能够找到有关“绝对力量”的线索……”

经过一番争吵后，猎人开始在遗迹内展开调查，前行不远处发现一台奇怪的装置：“喂，肯巴。这东西究竟是什么？

(WD02)

肯巴：“呀！停手！不可以随便触碰！交给我来办吧……操作是……嗯……原来是这样……”

肯巴尝试按下装置的键盘，随即在萤光幕上显示出一些字句：“若然你是继承人的话，请把正统血缘之名刻上，这样就能够将通道打开……”。

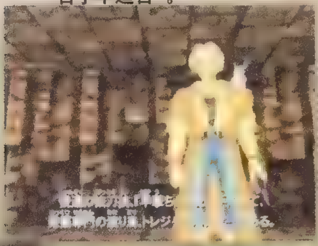
肯巴：“……嗯，换言之……在这里输入名字就可以吧？”

猎人：“……那么，这般重要的名字你知道是什么吗？自命聪明的先生？”

肯巴：“未免太过突然了，没有可能知道吧！”

猎人：“要是那样的话，真麻烦，不然输入我的名字来试试看吧？”

猎人在键盘上输入自己的名字“札古(ザック)”，可惜装置分析结果是“……名字不适合”。



札古：“……嘿，早已估到结果是这样……，我的名字又怎会是PASSWORD，完全不感意外。”

肯巴：“……还在说谎，刚才一直在想有机会成功吧。”

突然之间，遗迹里发生猛烈的震动，札古：“……地震……？莫非……！？”说话还未讲完，地面忽然变成一个空洞，札古和肯巴随即往深处跌下。

札古・华尔・布力士(ザック・ヴァン・ブレイス)

使用快速拔刀技“早击ち”的剑手，同时是专门发掘的“候鸟”，宝物猎人。他的同伴是称为风鼠的亚精灵“肯巴(ハンペン)”，充满好奇心和博学多才，身体更是厉害的武器，不过性格有些狂妄。不管面对任何危险，宝物猎人为着寻求冒险和财宝，依然敢于走入古代遗迹探索。札古追寻的财宝，是一种超越一切的力量——“绝对力量”，究竟何处能够找到它？在魔剑中？被封印的邪递中？即使什么也不知，也全心全意付出努力去找寻。此刻，为着得到梦想中的“力量”，札古避过古古代遗迹内重重机关，向着目标进发……。

古代遗迹探索

凭着宝物猎人的敏捷身手，札古越过遗迹里的机关，到达一个宽阔的房间。他首先避开地面上伸出的尖刺，进入正北方的出口。来到另一房间里面，按着“R2键”后按“○键”，札古的视线会对准范围内的机械陷阱，再按一次“○键”会转移另一目标。按“□键”使用札古的“GOODS”技能，用途是放出同伴“肯巴”拿取远处宝箱的物品，以及触碰远处的装置，而放出“肯巴”期间可以利用十字键或左控杆改变移动路线。

札古首先放出“肯巴”调查北面的宝箱，却发现内里是空空的。然后快速地跑到西面，踏上地面的按钮把东面的石门打开。经石门进入第三间房，在楼梯下位置使用“GOODS”来启动远处的按钮，令旁边的石门打开。沿楼梯来到石门附近的高台上，飞身跳下走入门里去。第四房间内只要避过巨型铡刀，便可顺利从南面的出口离开。在第五房间里面，走到木箱前按“○键”会做出拿起动作，然后再按“○键”便将木箱向前方抛出。

举起木箱将它抛向房中的三角形装置，成功击中后石门自动打开。进入第六房间，跳落下层后以“GOODS”取得宝箱物品，接着经西面的出口到达第七房间。拿起地上的木箱抛向远处的三角形装置，轻易地把附近的石门打开，由此路进入第八房间，以高速移动避开铡刀，从北面的出口离开。第九房间的情况比较特别，室内会发现两个设置于地面的按钮，必须同时按动它们才可将石门开启。札古首先站在楼梯上的按钮，然后向着下方另一按钮使出“GOODS”，期间需要移动“肯巴”的方向。

艾诺种族的讯息

第十房间没有什么难度，只要将木箱抛向三角形装置令石门开启，就可以经出口离开。第十一房间其实是最初房间的上层，举起摆放在周围的木箱，抛到场上的四个三角形装置，这样中央的石雕会变成巨型水晶。跳到下层，走到巨型水晶的前方，肯巴：“解除机关后获得的奖赏就是这东西吧？真是轰动的奖品，遗迹负责人快些出来啊！”。

札古：“真是牢骚的同伴，人生旅程上总会碰到不如意的事情，这东西就由我们处理吧！”然而在说完这句话后，从水晶里走出一只巨大蜘蛛怪物，战斗已是在所难免。轻易将魔物收拾后走上前触摸水晶，一道强光闪过，札古被传送到一个奇怪的房间去。房间上方是一台发光的巨型装置，走到左边的控制台前，札古尝试按动键盘上的按钮。

肯巴：“不管怎样，先随便乱碰乱试，很难以想像是一个大人的行为……”

札古：“那么说，未了解便行动不就是年青人的秘诀吗！？”

经过多番尝试后装置依然毫无动静，札古气愤地向控制台一踢，竟然意外地令巨型装置启动，不久从光芒中出现一名男子的影像：“喂，肯巴！遗迹负责人出来了！”

肯巴：“……他是艾诺（エウウ）……外貌跟以前一样呢……”

听到“艾诺”这名字，札古面上露出莫名其妙的表情：“什么？什么是‘艾诺’？”

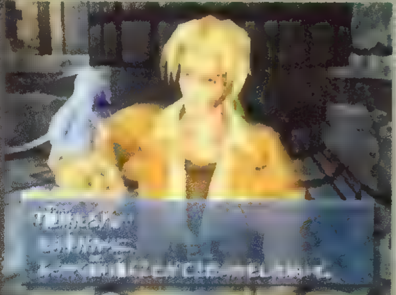
肯巴解释说：“很久很久以前……存在于法鲁佳亚的亚人种，能够将不可能的事情实现，具备魔导的才智，与自然界共存的上位种族……的确令人震惊，这里竟然是‘艾诺’建造的遗迹。”

札古：“那么，这家伙就是那个……艾诺吗？”

肯巴：“嗯，这是利用失传技术把他的姿态浮现在光芒中……此机械必定是艾诺的情报传达装置。把必要的事情残留在机械里面，当作情报般流传给后世！果然……这里难怪称为“记忆的遗迹”呢。”

忽然札古脑海里出现奇怪的感觉：“哎……喂，艾诺在说什么……哎呀，声音直接在传入头里面！”

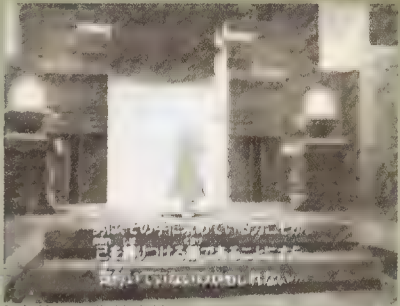
“切勿找寻尼利迪亚（リリティア），否则会死在棺里，切勿找寻尼利迪亚。尼利迪亚被冷却的气息，冰封的手掌，全部是产生出破坏的力量。过去艾诺将尼利迪亚收藏在棺内，切勿把它寻找出来。那是致死的暴风雪，引领灭亡的鼓动，绝对破坏的力量。”



艾诺的声音消失后，札古说：“刚才的，艾诺的说话……值得相信吗……？绝对破坏的力量呢……喂，肯巴，尼利迪亚沈睡的棺在哪里？不对，应该先问究竟尼利迪亚是什么来的！？”

肯巴：“突然这样一问，其实我本身也不清楚呢。”

札古：“……原来这样……不过现在其实已足够了……‘绝对力量’……有关线索好不容易终于得到。”



肯巴：“……札古……假如得到‘绝对力量’，你打算用来干什么？”

札古：“……呀，怎样运用呢，还是先把它得到手后再说吧。起程寻找尼利迪亚沈睡的棺吧，肯巴！”交谈过后，巨型水晶在房间里出现，利用它能够返回遗迹的起点位置。

得到“绝对力量”之时，男人有他必须做的事情，那就是补偿，把缠绕着身上的过去解除……然而在此之前，究竟要寻找着什么？深信“绝对力量”照耀着看不见的未来，一直追求力量吗？也许男子还未察觉到，寻求力量已变成身上另一种束缚……

BOSS BATTLE

[illegible]

修道院的少女

梦中的声音

……巫女啊……理解我的思念啊……守护兽的巫女啊……

称为巫女的少女：“……在呼唤我吗……？这里是什么地方……？我完全陌生的世界……不过有一种使人怀念的感觉……”

理解我的思想吗……守护兽的巫女啊……巫女啊……将名字奉献给我吧……这样做能够订立古老的契约……互相再次连系在一起……

巫女：“呼唤着我的你是谁？而且我并非你所讲的巫女。”

快些吧，巫女……将名字奉献给我吧……现时这个世界……法鲁佳亚即将被黑暗覆盖……巫女啊……将名字奉献给我吧……

被唤作巫女的少女最终把名字说出来“丝莉亚（セシリア）”。

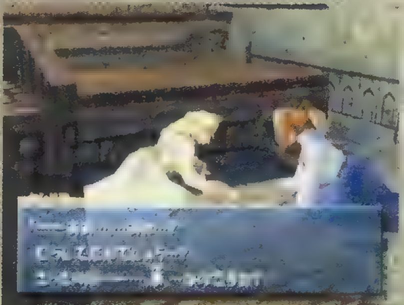
巫女啊……丝莉亚啊……请将我解放出来……我的力量藏于被封印的图书馆里面……

丝莉亚：“……请等一等！你究竟是谁！？什么是封印图书馆……”

丝莉亚……丝莉亚……守护兽的巫女，丝莉亚……

丝莉亚……丝莉亚！为什么在发呆呀？

从奇怪的梦境中苏醒过来，丝莉亚：“……啊……那是？什么来的……？刚才是……发梦吗？”



凯妮（ホリー）：“又是经常的突发性妄想症？已经17岁了还没医治好……真是要想想办法呢？”

丝莉亚：“……总要想个办法呢，不过，凯妮有什么事情？这一身的装扮……”

凯妮：“说什么话，你的装扮不是一样吗！”

丝莉亚：“……呀，的确

是……？”

凯妮：“……你真的记不起吗？下课的钟声响起后，不是发生了地震吗……？”

丝莉亚：“……呀，因为太惊而躲入　　底下……”

凯妮：“对对。还要继续发呆吗！？无论如何，距离返回城中的日子已不多呢？继续发呆下去，时间很快便过去。寒暄也好，未完成的事情也好，在出发前要全部处理好呢。”

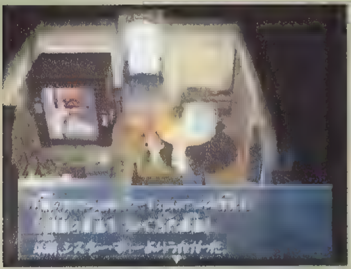
丝莉亚：“……未完成的事情……？多谢你，凯妮。看来已经不是发呆的时候……”

因刚才的奇怪梦境，令丝莉亚的内心充满着疑问，她决定着手调查有关“封印图书馆”的线索。走出教堂后来到摆放着一个石碑的房间，南面是大门口，暂时无法从此处离开。而东、西两边各有一出口，首先从西面进入，走廊的尽头有两个门口，一边是通往庭园，另一边是连接“玛莉修女(シスタMマリM)”的房间。丝莉亚进入“玛莉修女”的房间，将奇怪梦境的事情说出，然而“玛莉修女”只知道拥有“亚达希特(アMデルハイド)”血缘的女性，能够与守护兽沟通。

泪之碎片

接着返回摆放石碑的房间，今次进入东面的出口，走廊尽头同样有两个门口，一边是通往庭园，另一边是连接着图书馆，当然这里不是“封印图书馆”。在“图书馆”内与管理员“桃丽丝(トリッシュ)”谈话，会得到一本小说“四人之魔女 第一章”，将它交给管理员可以阅读其内容，而日后在旅途上有机会发现这本小说的其余章节。

离开“图书馆”后走到庭园上，从正北面的门口进入修道院，发觉左右两边也有几个房间，在最东面的房间内有一只“记录鸟”。西面走廊尽头其中一间摆放着球形发光物体的房间内，与名叫“安祖师(アンジェ)”的女子谈话，对方告知“观测器”刚刚制成，利用它可以测定“法鲁佳亚”大陆上散落的守护兽力量。其后二人的话题转到丝莉亚身上携带着的“泪之碎片(泪のかえら)”，“泪之碎片”的作用是连系“亚达希特”女儿和守护兽的意志。(泪之碎片属于EVENT ITEM，在适当场合使用会引发出新EVENT)



听过“安祖师”提及关于“泪之碎片”的事情后，丝莉亚立即走到“观测器”前使用“泪之碎片”(在道具MENU上选择EVENT· ITEM)，果然令机械产生特殊的反应，丝莉亚再次听到梦里出现的声音。“巫女啊……丝莉亚啊……把意识注入泪之碎片内……那里是被封印的图书馆……将囚禁在火星灵之书的我，解放出来吧……拥有继承巫女的血统……也要继承泪之碎片……将我解放出来……在封印图书馆内，解放我吧……”。虽然期间丝莉亚不断追问声音的身份，不过对方始终未有回答。

声音消失后丝莉亚把事情告诉安祖师，对方认为神秘声音可能出自守护兽，因为“观测器”是用来探测守护兽能量的机械。另外，由于丝莉亚刚才协助测试“观测器”的性能，于是安祖师便送给她一件称为“エイミングデバイス”的道具，此道具的用途是搜索重要目标，每当角色附近出现重要对象时，该物体上会有黄色光点表示。获得这份珍贵的道具，丝莉亚继续在修道院内调查“封印图书馆”的所在地。

调查封印图书馆

走到庭园上，偶然之间发现“圣女像”的身上出现黄色光点，也就是说它是重要的目标对象，于是丝莉亚随即在“圣女像”前使用“泪之碎片”，果然产生了奇妙的反应，与此同时庭园西面一个房间的大门闪着光芒。接着进入闪亮大门的房间，在墙壁刻有特别图案的位置再次使用“泪之碎片”，丝莉亚随即被传送到一处陌生的建筑物内，也就是“封印图书馆”。

来到“封印图书馆”，丝莉亚首先沿着楼梯而下，在宝箱内取得一种“GOODS”技能“テンダMスタッフ”，按下□键来发动时，能够喷出高温的烈火。接下来调查墙壁上的文字，从而得知打开石门的方法就是燃点熄灭的火台，于是丝莉亚沿楼梯返回上层，使出“GOODS”放出火焰射向远处的火台，顺利把石门的封锁解除。经此石门来到第二房间，这时有三条路线可行，正北面是一条连接下方的铁梯，而东、西两边分别也有一个出口。

首先进入东面的出口，里面是一间细小的房间，从宝箱内拿取道具物品后可以离去。然后是北面的铁梯，到达最低层会发觉没有出路，所以此路线暂时可以不理。换言之其实最后可行的唯一路线只有西面的出口。出口连接着一条走廊，经此路顺利进入第三房间，房中摆放着三个熄灭的火台，使用“GOODS”同时把它们燃点起(持续按着□键及移动角度)，便可轻易解除石门的机关。

再经过一条弧形的走廊，第四房间面积比较大，而且分成上下两层。先利用铁梯爬到上一层，然后进入房间内查阅石板上的提示，原来解开石门机关的要点，就是先记下房间火台的燃点位置，留意5个火台中有两个是熄灭的。接着走出房间外会发觉对面也有5个火台，参照房中火台的情况把它们燃点，石门的机关便可破除。返回下层，走入刚打开的石门，又再经过一条弧形走廊后到达第五房间。

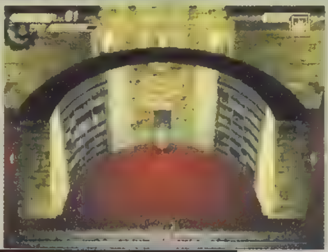
火星灵之书

第五房间的机关很容易解除，只要踏在楼梯上使用“GOODS”同时燃点5个火台。经走廊进入第六房间内，此处也就是第二房间的下层，在石像前使用EVENT ITEM“泪之碎片”后，房中央的地台会下降，一条新的通道也同时出现。接着走到另一石像前同样使用“泪之碎片”，机关启动令地台下降，结果建成连接北面出口的楼梯，由此路直达第七房间。

第七房间的中央有一个圆形把手，转动它能够改变房中铁梯的位置。首先把铁梯移到东、西两边位置，用途是拿取上层两个房间内的宝箱物品。然后再次转动圆形把手令铁梯移到正北面，沿铁梯来到上一层，发现面前摆放着众多书架，留意最东面的书架上有一本“葬世之书”，内容隐藏着解除机关的密码。看过图书后从中央的铁梯爬到上一层，调查墙壁上石板，发觉需要输入一个密

码，而正确答案就是“ガMディアンブレMド”。

输入正确密码后，成功令石板背后的出口打开，接下来返回摆放书架一层，转动圆形把手令铁梯移向左或右边，然后爬到上层由出口离开。石门后是一个细房间，中央的书　　上放置着一本书，丝莉亚细心地翻阅书本的内容：“……‘火星灵之书’？究竟是何时写下的书本……好像是记载有关古代妖魔的书……以魔力而生，魔力就是妖魔的食粮……那就是火星灵……”。



巫女的使命

突然之间“火星灵之书”自动翻开：“到访这里的，是否寻求智慧与力量的人？或者是听见水的声音呢……？任何一方面也好，只要是拥有魔力，也会记载于书本内，全部变成火星灵的血和肉！”。当火星灵之书的说话完结时，一头可怕的魔物出来袭击丝莉亚。战斗结束后“火星灵之书”缓缓升起，强光下神秘声音又再传出：“很好，终于能够听到我的声音……我得到解放了……”

丝莉亚：“一直在呼唤着我……你到底是谁……”

“我是水的守护兽……シトゥルダMク……在很久以前，被“ネルがル(刚才交战的BOSS)”用魔力囚禁在书本的牢狱里面……巫女啊……我一直在等待能听到我声音，能够继承我意志的你出现。”

丝莉亚：“……巫女……为何称呼我为巫女！？”

守护兽：“与我们意志相通，将我们意志化成力量者……继承泪之碎片的人，就是我们的巫女……经过了千载时刻，这个世界法鲁佳亚逐渐被黑暗掩盖。巫女啊，你能听见吗？天空与大海的叹息……大地与风的愤怒……”

丝莉亚：“……听到了……感觉到了……因为泪之碎片与我连系一起……”

守护兽：“巫女啊，以我的身体保护一切生命，化成跟钢之威胁战斗的力量。关连着法鲁佳亚的天与地的大战，现在又再爆发了……已死的‘尼利迪亚’即将被解放，终结者的使徒快将到临……但是不能气馁或退缩……因为这是你的使命……”

丝莉亚：“‘尼利迪亚’……到底刚才的说话有什么含意？这是巫女的使命……不对……应该是作为亚达希特女儿的使命呢……”

离开封印图书馆，“玛莉修女”已在庭园里等待着丝莉亚：“欢迎你回来，丝莉亚。”

丝莉亚：“玛莉修女？你已经知道吗？”

玛莉修女：“嗯，我已经知道了……所有事情。你现在背负了非常沈重的责任。”

丝莉亚：“修女……”

玛莉修女：“当你受到泪之碎片的引领，必定出现极大的转机，我一直相信这种预感。据说从来继承了亚达希特血统的女性，会成为与支配世界的“守护兽”心灵相通的巫女。之后……因此命运的安排必定会碰上艰苦的试练……”

丝莉亚：“……是。尽管如此，但是我……”

玛莉修女：“嗯，你经常为变得更强而努力呢……虽然任何人也无法代你承受这种痛苦，不过稍微减轻是可以的。丝莉亚……你去找寻能够分担重责的朋友吧，同时也要减轻别人的困苦。”

丝莉亚：“朋友……对啊……但是，我是以亚达希特女儿的身份出生……即使希望成为朋友，对方能够以同样的态度来看待我吗？请你告诉我，修女，我……能够找到支持我的朋友吗？”

玛莉修女：“嗯，怎样呢？朋友不是既定的，必须主动去认识呢。至少，同样是亚达希特所生的女儿，你的母亲在‘古兰修道院(クラン)’能够结识要好的朋友。永远要保持笑容……这一点不要忘记啊。你一定要有自信，你身边的人很喜欢你呢。你以不用理会自己是亚达希特的女儿，你就是你。所以，你今后的命运要随着自己的意愿来开创……知道吗？”

丝莉亚：“明白……我要起程了……”

继承存在于传说中的守护兽意志，命运的纺织车向着看不见的未来，开始无声地转动。现在只有跟随指引往前走，然而任何人也会在某一天，选择依照自己的意志继续走。守护兽委正的使命，以及称为巫女的意义……背负在少女细小的肩膀上，难免有点吃力。

BOSS BATTLE

村民的结论

画面回到少年“候鸟”路迪的身上，村民得知他拥有“ARM”的力量后，把一切问题和责任都加在他的身上，现在众人正商量解决的方法。离开房间走到下层时，听见村民们已得出结论，就是要路迪离开“沙富村”。不过部份村民对此结果仍未满意，班保罗：“惩罚只是这样吗！？他连累我们陷入危险当中啊！”这时路迪刚好走到来。村长：“……已听到吗？那么便直话直说，整理好行装后，请你离开“沙富村”，这就是我们的结论。”

听到这结果后，路迪没有太大的反应，不说过半句话已准备离开村庄。临走前村长对他说：“村的南方远处，山的对面，海岸边缘有一个森林，树木围绕着的位置就是亚达希特的城下市镇，对于你们“候鸟”来说，比起边境的穷乡僻壤，那里能找到工作的机会较大呢。”

在路迪来到村口之时，突然听到似是呼叫他的声音，回身一看，原来路迪从“草莓洞穴”救出的小孩东尼。

东尼：“哥哥……哥哥曾经救过我！不过……我无法帮助哥哥……比起村里任何人，我最喜欢哥哥你，可惜小孩子什么也做不到。多谢你……只想向你说这句话，虽然所有人不会说，也因为所有人不会说，所以我不能不说……已经不会回来……哥哥……再次向你说声多谢！”

离开“沙富村”后依照村长的说话一直向南面走，沿途按动搜索系统，最后在海岸边缘的树林中发现目的地“亚达希特城下市镇”。

●TECMO●11月27日发售●AVG●1人玩●DVD-ROM●记忆容量250格●对应震动手柄●6800日元●http://www.temco.co.jp/

Text: 小志幽凉 Design: Kennie

零 红之蝶

由TEMCO推出，前作获得高度评价的《零 ZERO》，本次的续篇作品《零 红之蝶》的故事围绕两位孪生姐妹和村中宿命仪式之间的故事。本期会一次刊登“ENDING：红之蝶”的详尽流程爆机攻略，希望能助各位顺利完成首个结局，开启游戏内多数的隐藏元素。

基本操作

通常画面时的操作方法	
方向键	操作游戏角色／选择各种指令
左 ANALOG	操作游戏角色／选择各种指令
右 ANALOG	调整手电筒的照射方向
△	拿起射影机
□	开启选单画面
○	调查／决定
×	跑步／取消
L1	
L2	
R1	
R2	

摄影画面时的操作方法	
方向键	调整取景视窗的拍摄方向
左 ANALOG	调整取景视窗的拍摄方向
右 ANALOG	操作游戏角色移动
△	回到通常画面
□	快速移动取景视窗
○	按下快门
×	使用强化镜头
L1	切换强化镜头
L2	拉近焦距(二周目出现)
R1	按下快门
R2	拉远焦距(二周目出现)

道具说明	
道具名称	说明
万药丸	回复系的道具，每次可回复少许的体力
御神水	回复系的道具，每次可完全回复体力
十四式菲林	攻击系的道具，除灵的效果并不高
三十七式菲林	攻击系的道具，除灵的效果只属一般
七十四式菲林	攻击系的道具，除灵的效果较高
念珠	拥有不可思议的力量，是强化、使用强化Lens时的必须道具
镜石	能作一次复活机会的，但每次身上只可携带一颗

基本的攻击方法

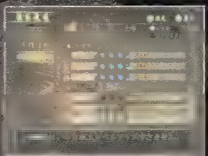
当遇上灵魂之后，各位需要先拿起射影机，只要能成功把灵魂锁进捕获圈后，便可以开始进行拍摄，这时再按下快门的键，便可以借灵力用来对付灵魂。摄影幽灵的射程距离越短，所储存起来的灵力越高，可给予敌人的伤害也会更高。另外当取得追加机能“瞬”后，当幽灵进入“捕捉点”的一刻，镜头滤光镜上会出现红色闪烁的灯，此时成功按快门的话，能够做连续的拍摄连续攻击。但要留意大多数的幽灵都会呈半出现半消失状态，所以在近距离时小心因他们消失而攻击不到的情况。

射影机性能解说

射影机是游戏中玩者唯一的武器，而基本性能共可以分为“范围”、“蓄积”和“感度”三种。“范围”的意思是捕捉灵魂时的最大范围；“蓄积”的意思是储存灵力时的最大蓄积数；至于“感度”则是除灵能力与拍摄的射程距离威力。三种基本性能也各自可分为三个Lv.值的，而进升级数的方法，则是通过不断地攻击灵魂，在战斗的过程中，在每次给予敌人伤害的时候，玩者也可以储存起“Pts”的。在进升的时候只要按出选单画面，在进入“射影机(カメラ)”的一栏中，便可按现时所得“Pts”的数值来进行强化。而除了是基本性能之外，要启动、强化Lens机能时也是同样需要使用“Pts”的。

追加机能、装备机能、强化Lens说明

在游戏的途中会拾到强化射影机能力的部件，这些部件可分为：“追加机能”、“装备机能”和“强化Lens”三项，进入“射影机(カメラ)”的一栏中可以确认。“追加机能”和“装备机能”为自动使用的机能，能有助于更有效面对幽灵战斗，或找出隐藏的幽灵等。“强化Lens”即根据装备“念珠”时才能使用的效果，当在战斗中蓄积一定灵力后，按×键发动不同效果，要留意“强化Lens”在装备或更换后才能使用，而当取得“装备机能”“换”后，可以一次装备3个“强化Lens”，带起射影机时按L1键来更换。



红之蝶ENDING流程攻略

第一刻 从地图消失的村落

1)一开始主角零与姐姐茧在村的入口附近失散，沿着前方的路段走直至发生Event，而现身处的位置是“101御园”，在附近的红灯处可进行游戏记录。

2)接着向东走，当经过“103御园－茅（?）”时会发现地上发光物，拾取“黑色手提包(ハンドバッグ)”和二则“新闻碎片”“恋人相片”。

3)当来到“104逢板家前”时会发生Event接着自动进入逢板家。

4)进入逢板家，现在的位置是“122玄关”，进入屋内会再发生Event，看到幽灵们的记录影像，然后于“123围炉里之间”可拾到“女生手帐 一”。

5)于“124着物之间”内的桌面上可取得“女性手帐 二”，接着进入“125纳户”于箱内可找到回复用道具“御神水”。

6)来到“127土间廊下”的十字路口，向着西面的通道走时，会发现前方出现幽灵的身影，继续往西面走来到“129奥之间”，于地上可拾到“女性手帐 三”。

7)离开房间于走廊再次遇到女幽灵，当零回到“123围炉里之间”时，会被茧叫停下来，然后到“127土间廊下”十字路的南面通道发生Event。

8)进入“136佛间”，于桌面取得“怀中电灯”和“射影机觉书”后发生Event，Event过后取得对付幽灵唯一的武器“射影机”。在打开门离开的同时，会遇到刚才的幽灵，利用射影机向门前拍摄幽灵影像，使幽灵的气暂时消失，然后同样在“136佛间”的衣柜内取得“女性手帐 五”，以及在“128上座敷”取得坛上的回复道具“万叶丸”再离开房间。

9)回到“123围炉里之间”尝试打开入口的门离开，却发现门竟被上锁，此时会发生Event再遇女幽灵，利用射影机把其影像摄取下来。接着再走近女幽灵消失的门前，发现门存在怨念而打不开，利用射影机摄取怨念，发现照片映着火炉，而这就是消除怨念的提示。

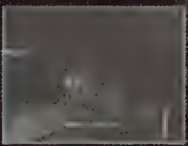
10)映着的火炉就在“129奥之间”处，到达该处并向火炉拍摄后，会拍到受伤的男子，并使怨念消失。接着在面前出现男子幽灵，可以利用射影机为他拍摄，但要注意他的消失速度很快。

11)回到“123围炉里之间”和“126大座敷”之间的门前，刚才门上的怨念已经消失，进入后于木箱内取得“万叶丸”，然后在床铺附近拾到“女性手帐 四”。而在准备离开时，墙柜的板突然掉落出现发光物，上前调查可取得“茗荷之铜键”。

12)回到“123围炉里之间”，于楼梯处遇到女性幽灵，前往二楼“131围炉里之间”和“132

书生部屋”之间的门前，使用刚取得的“茗荷之铜键”进入。

13)于“132书生部屋”的衣柜堆处取得“万叶丸”，屏开处取得“六一式菲林”，然后在“133客间”的桌上可找到“女性手帐 六”。



14)进入里面的“134客间”，于墙上的衣服处找到“女性手帐 七”。而在前往“135书斋”的途中，于后方出现女性幽灵。

15)来到“135书斋”内，在地面拾到“女性手帐 八”后发生Event，正式首次跟幽灵战斗，利用射影机来对付女性幽灵。

第二刻 双子巫女

16)战胜女性幽灵后，会发生Event并进入第二刻，当零醒来时发现姐姐茧不在，同时自动取得矿石“霰石(あられ石)”和“念珠”。现在的位置是“135书斋”，先取得里面的“灵石收音机(灵石ラジオ)”和“灵石收音机觉书”用作听取幽灵声音，以及在书架上取得“民俗学者手记 一”。

17)离开回到二楼“131围炉里之间”的玄关附近楼梯发生Event，只见姐姐茧独自一人离去，此时会变成控制茧行动，跟随红之蝶的方向走，来到幽灵面前便可。

18)转为控制零后，在“123围炉里之间”的地板上拾到“强化Lens‘迟’”和“装备机能‘测’”，前者用作使用射影机的特殊效果使幽灵行动减慢，后者追加测量幽灵余下的HP。接着在离开前，会先后遇到追击零的两只幽灵，利用射影机把他们击倒。

19)击倒幽灵来到“122玄关”，于地上拾到茧的物品“茧之御守”，而在离开逢板家前，到“124[illegible]之间”可取得“万叶丸”，但却会遇到箱中出现的女性幽灵，把女性幽灵击倒后，[illegible]光[illegible]，取得“[illegible]石”和“念珠”，然后再前往“125[illegible]之间”，于[illegible]架上可取得“[illegible]记 一、二、三、[illegible]”。

20)离开“105逢板家”后向着“11[illegible]三方路”的方向走，而[illegible]中于部份地藏石内可找到“一四式菲林”。

21)来到“114三方路”和“115暮羽参道”之间时会发生Event，看到不少的僧侣幽灵。

22)到达“116[illegible]”，[illegible]“御神水”，然后在神社前发现灵感应，[illegible]社右侧的位置可拍摄少女幽灵相片，进入神社之内，在地上可拾取“念珠”和“御神水”。

23)再回程来到“113桐生家里”和“111桐生家前”会发生Event，看到茧进入了黑泽家的大门之内，在[illegible]门拍摄时会拍到红之碟，并出现[illegible]的幽灵们。

24)把幽灵们击倒后，现身处“111桐生－立花通路”，向着“108逢板－立花通路”走会遇到红之碟。跟着红之碟的方向走，于“104逢板家前”和“105槌原家前”的屋处感应到幽灵，向屋内墙壁拍摄拍下男子相片。

25)来到“106藏”，发现红之碟在前方的狭门前，打开门进入其中。进入“107藏之里”，发生遇到白发少年的Event后，向附近的双子地藏进行拍摄，会拍到红之碟的相片。

26)于“101御园”红之碟飞舞的双子地藏作调查可取得“双子地藏之键(左)”，而在红灯笼附近的地上则可取得“念珠”。另外在途中可能遇上村民们的幽灵，要击倒或逃走随玩者喜欢。

27)折返到“104逢板家前”会出现Event，然后到“113桐生家里”红之碟飞舞的双子地藏作调查可取得“双子地藏之键(右)”。在取得钥匙的时[illegible]击零的村民幽灵，此时向西面走[illegible]较佳，如向南走则只会被夹击。

28)成功取得两块“双子地藏之键”后，[illegible]往“111桐生－立花通路”的大门前把门锁打开。

29)到达“120嗫桥”后，首先在桥边拾取“万叶丸”，然后在桥上会感应到幽灵，向河面浮游幽灵拍摄后，发生Event开始跟水幽灵战斗。成功击倒水幽灵，拾取她掉下的“绿水晶”和“念珠”。

30)向桥破烂部份拍摄[illegible]幽灵后，便进入前方大门的“121黑泽家”，[illegible]于“137境内”再向黑泽家门前的幽灵少女拍[illegible]，再正式进入黑泽家内。

第三刻 大[illegible]

31)进入黑泽家“138玄关”并看过Event后，以没有电筒光的状态来前进，而在大门前可拍摄到祭师幽灵的相片。

32)进入“139明暗之间”后，在地上可拾取“追加机能‘瞬’”，能使射影机追加连续拍摄的效果。于房间墙角的柜内取得“一四式菲林”和“万叶丸”后，当准备开启跟“14[illegible]土缘廊下”连线的门时，会变成控制茧来前进。[illegible]向前走到达“141大广间”，遇到少女幽灵时[illegible]变回控制零。

33)来到“140土缘廊下”时会遇到袭击零的幽灵男女，利用射影机把他们击倒，并在[illegible]廊尽头收取“念珠”后前往“141大广间”。

34)进入“141大广间”内，于地上拾到“[illegible]石([illegible]石)”和“御神水”后，走到大广间的一[illegible]出现[illegible]尸[illegible]的Event。接着[illegible]会出现一头恶灵，[illegible]使射影机也对他没功效，此时必[illegible]马上[illegible]逃走，[illegible]往“142坪庭阶段”的门逃走。

35)到达“142坪庭阶段”后恶灵也没有再追来，首先在右方的地上取得保护一次生命的“镜石”，然后便向往楼梯方向走前往二楼。在此之前可向着二楼拍摄步行中茧的相片。

36)经由长长的走廊，来到二楼“148明灭部屋”内，取得墙上“万叶丸”后，对着跟“149雏坛之间”连接的门拍摄，会出现血掌印的走廊相片，在该处相信会有打开门的钥匙。

37)折返先回到“141大广间”，于接近门的屏风处可找到“九0式菲林”，然后全速跑回“140土缘廊下”，留意途中千万不要被恶灵捕触，否则会立刻GAME OVER。另外在取得菲林后有可能已被恶灵挡着去路，所以可能要先回到“142坪庭阶段”待机。

38)在“140土缘廊下”会遇到两次幽灵可以为他们拍摄，然后再进入“144血涂部屋”，于地上取得“强化Lens‘刻’”，柜内取得“万叶丸”后，向房间角落里的半打开柜门拍摄会令柜门关闭，同时出现幽灵男女袭击零。由于房间狭窄，所以必须一边回避一边拍摄。

39)成功把幽灵男女击倒后，可取得“三重菱之札键”。再次前往“147客间”，于墙角发现男人的幽灵，然后调查书架的发光物会出现Event，过后在书架上取得“民俗学者手记 三、四”。

40)进入“148明灭部屋”，会发现一幽灵躺在地上，但她不会有任何举动。

41)利用“三重菱之札键”打开锁着“149雏坛之间”的房门，发生Event后终于找回姐姐茧，准备一起离开。

第四刻 [illegible]

42)现身处“149雏坛之间”，首先在刚才茧躺下的位置拾取“描蝶日记 一”和“歪曲双子写真”，接着在门前的雏人形架前拍摄，会拍出另一种放置雏人形方式的相片。

43)来到“148明灭部屋”，刚才躺在地上的女幽灵终于站起来进行攻击，把她击倒后可取得“双子雏之首”。

44)回到“149雏坛之间”，向雏人形[illegible]使用“双子雏之首”会[illegible]声音。接着在限[illegible]内，以移动拼图方式，[illegible]两位橙色[illegible]子的巫女移[illegible]顶层，可取得“蝶之札键”。

45)于“147客间”的书桌上找到“黑泽家[illegible]”和“民俗学者手记 六”，然后在前往“146[illegible]廊下”的[illegible]遇[illegible]两次男子的幽灵，可以为其拍下相片。

46)在一楼“142坪庭阶段”东北的角落处可找到“追加机能‘避’”，可以在被灵捕捉时按快门作回避。另外在此向右手大树方向拍摄能拍到女性幽灵相片。

47)进入“141大广间”发生Event后，继续

向前走于“140土缘廊下”遇到幽灵的袭击，把他击倒后可取得“念珠”。

48)在“138玄关”和“150物置部屋”之间的门遇到男性幽灵，然后利用“蝶之札键”把门锁打开。

49)来到“150物置部屋”，在柜内取得“万叶丸”后，于南面的门前发现小童的幽灵，里面可找到“一四式菲林”。

50)经由“150物置部屋”前往二楼“152冲立部屋”，于破裂地板下的蜘蛛网上发现发光物体。在书架上找到“一四式菲林”后，在途中遇到看着洞穴的小童幽灵。

51)进入“153当主之间”，在地上可拾取“祭主手记 二”。然后在房间中央六角柱形祭坛的处，于五个方向分别取得“仪式之书 禁忌”、“仪式之书 人柱”、“仪式之书 灾厄”、“仪式之书 红羽”和“仪式之书 双子”。

52)回到一楼的“150物置部屋”，经过楼梯时从上方掉下皮球来，拾取后得到“红鞠”。在“152冲立部屋”的破裂地板前，将球“红鞠”抛下把蜘蛛网破坏，从而令发光物体掉回一楼取得“千切札键”。

53)使用“千切札键”把“151布之廊下”和“154土藏”之间的门锁打开，进入后会遇到祭师幽灵。

54)在“156土藏廊下”处遇到牵脚的幽灵，向他拍摄令其消失。而向附近的壶调查可找到“六一式菲林”。

55)进入[illegible]下“158地下贮藏库”会受到祭师幽灵的袭[illegible]，在这里要小心保护茧受袭，成功击倒他后[illegible]“念珠”。

56)[illegible]由“159地下贮藏库”外出的门[illegible]到“155座敷牢”[illegible]遇[illegible]牢狱门后知道必须以“阴、阳之键”来开启，另外在牢狱门角可找到“民俗学者手记 八”。

57)来到“151布之廊下”和“160佛间”附近，再次遇到牢狱中男子的幽灵，而入内的大门也发现已打开了。

58)进入“160佛间”跟[illegible]师幽灵战斗，击[illegible]体，取得“赤光矿石”和“念珠”，[illegible]前找到“祭主手记 一”，红灯的架上找到“祭主手记 四”。

59)经由左方或右方的楼梯往地下(左方楼梯附近放有御神水)，经由地下“163渡廊下”前往一楼“164渡廊下”。先后踏上左、右走廊尽头的机关，接着茧主动说出站在机关上不移动，然后再往另一侧走廊踏上机关便能使前方大门打开。

60)在“165[illegible]部屋”拍摄过[illegible]，在地上[illegible]“阴之键”，然后在“166绳之御堂”中央找到“祭主手记 五”后，便折返先回到“160佛间”。

61)现身处“160佛间”，经由左方的楼梯到二楼“161瞑想之间”，在该处地上分别找到“强化Lens‘视’”和“描蝶日记 三”，前者在摄影后可使灵看得更清楚。接着，同样在“161瞑想之间”的坛前，发现右方存在机关，左方存在暗门后，茧会主动提出站在机关上，借此使暗门顺利打开，取得当中的“描蝶日记 二”。另外还可以拍摄对侧“当主之间”处的幽灵。

62)前往“153当主之间”，会出现祭师幽灵前来袭击，把他击倒后可取得“念珠”。接着调查房中央的六角柱机关，会出现放置五本“仪式之书”的提示。看柱上方的牌子会看到红色的字跟书内的红色字吻合，只要依据着红字色字放置便能解开机关。而书由左至右的排列顺序为：“仪式之书 红羽”→“仪式之书 双子”→“仪式之书 禁忌”→“仪式之书 人柱”→“仪式之书 灾厄”，成功解开机关可取得“阳之键”。

63)把途中的幽灵击倒前往“155座敷牢”，利用“阴、阳之键”打开牢狱门的锁，拍摄书堆前的幽灵再调查书架可取得“八锤之札键”和“[illegible]图”。

64)同样在书架上找到“民俗学者手记 九”、狱牢入口附近找到“九0式菲林”后，在离开“155座敷牢”时发生Event，姐姐茧被关在狱中不能离开，而零只好无奈地去找钥匙暂时与姐姐分别。

五之刻 [illegible]

65)从刚才取得的“逢板家地图”猜测钥匙就在该处，因此前往“159地下贮藏库”前，利用“八锤之札键”开锁离开黑泽家，而途中击倒“158地下贮藏库”的幽灵后可取得“念珠”。

66)回到“137境内”，于角落处找到“念珠”，然后向“104逢板家前”走，途中会多次遇到女性幽灵，并在“106藏”拾到“描蝶日记 四”和“萤石(ほたる石)”。

67)再次前往“107藏之里”找白发少年，从他那里知道解开[illegible]家机关的方法是令四枚相同的羽毛组合起来，[illegible]此可使地下之门开启。

68)进入逢板家，于一楼“136佛间”的北面祭坛发现风车型机关，只要顺次序扭动：(左上1次)→(左下3次)便能令机关开启使地下通道的锁打开。拉开风屏进入地下道，把深处的箱打开出现Evnet和幽灵，把幽灵击倒后会掉下发光物体，从而取得“生锈赤键(赤錆びた鍵)”，另外在该处还可找到“葡萄石(ぶどう石)”“镜石”、“一四式菲林”、“菲林带七(フィルムリール七)”。要留意面对此幽灵时，小心攻击他后的连续反击，必须先往后走回避。

69)持着“生锈赤键”回到“121黑泽家”→“155座敷牢”，途中会先后遇到曾击败的幽灵，逐一击败他们并继续前进，打开“155座敷牢”的门锁后竟发现姐姐茧已不在，不过在书桌上可找到“茧的书信(繭の書置き)”和“白发少年[illegible]真”，并看到一段有关双子巫女的Event。

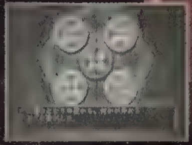
70)[illegible]变成[illegible]

茧来行动，跟随红之蝶的方向走便可。

71)变回控制零后，离开黑泽家向“111桐生-立花通路”走，来到阶段附近，会出现看到姐姐茧在双子桥上走的Event，接着便经由阶段旁的小门进入“110桐生家”之内。

72)来到桐生家的一楼的“168障子之间”，于楼梯下找到“万叶丸”后，进入“170映写室”可播放菲林片，而在[illegible]为“[illegible](フィルムリール 一)”。

73)往二楼来到“172障子之间”，在房间的尽头可取得“强化Lens‘痹’”，可以使拍摄后的灵出现不时的停顿效果。另外在此的书房间隔处，从书架上可找到“民俗学者手记 二”。



74)经由“173渡廊下”[illegible]外出前往双子桥，于桥中央可拾到“金[illegible]”，还发现通往立花家的门[illegible]打开。接着回程时会出现折颈女幽灵，把她击倒后回桐生家。

75)再次进入“172障子之间”，在书桌前出现了刚才没有的“民俗学者手记 五”和“天蓝石”，接着经由一楼“168障子之间”离开桐生家。

76)前往“112桐生家前”，于桐生家大门前发现男性幽灵，向大门的怨念拍摄，会拍到井的相片。

77)于“106藏”的一旁，终于找到相片拍摄到的井，向着井拍摄后使桐生家大门前的怨念消失。接着再回到“112桐生家前”，经由大门进入其中。

六之刻 [illegible]

78)[illegible]“174玄关”处[illegible]子的幽灵。

79)[illegible]“175[illegible]”[illegible]内找到“万叶丸”[illegible]“一四式菲林”[illegible]还会再次拍到双子的幽灵。

80)继续往前走，首先在[illegible]取得“六一式菲林”后，便进入“[illegible]”的佛坛处可找到“紫表纸日记 一”，[illegible]到“万叶丸”。

81)于“[illegible]”找到“万叶丸”后，继续向前走在“179双子部屋”的柜内和书柜上找到“万叶丸”和“九0式菲林”。而准备经由跟“181明暗廊下”连接的门[illegible]，[illegible]子会[illegible]出现双子幽灵，并在该处找到“[illegible]日记

二”和“青水晶”。

82)来到“181明暗廊下”发生Event，并出现双子幽灵袭击，而这里的双子幽灵使用相同的HP。

83)进入“182人形之间”，向着右方的无头人形拍摄，会拍摄出其佛坛的相片，另外在一旁的雏公仔处可找到“人形师手记 三”。

84)折返于“181明暗廊下”西边的角位找到“菲林带四(フィルムリール 四)”，然后前往二楼“186阶段－廊下”，于南方走廊可拍摄男子幽灵相片，接着，于“189高床座敷”的围布人形处可拍摄女性幽灵相片，而在房间角位则可拾到“念珠”和“御神水”。

85)经由“187通风道路(吹き抜け)”的楼梯回到一楼的“190时计广间”，会发生Event并遇到倒吊女幽灵，把她击倒后拾取楼梯下的“菲林带三(フィルムリール 三)”，并调查大钟找到“云母辉石(リシア辉石)”。

86)前往“180佛间”，向佛坛旁边的墙上的小洞拍摄，拍到人形师幽灵之余令隔壁房间的门打开。

87)打开“185赤图之间(あかずの间)”的门并进入，于人形师工作桌上找到“人形师手记 四”和“苦灰石”。

88)接着，当在“176座敷－廊下”发现其中一位站着不动的双子幽灵后，便可先后前往密室找三次她的幽灵取得人形部件，而这三个场所分别是：“183有窗纳户”，可取得“和人形之首”和“人形师手记 一”；二楼“188纳户”，可取得“和人形右腕”和“人形师手记 二”；“169纳户”，可取得“和人形左腕”和“人形师手记 三”。

89)集齐三个人形部件后前往“182人形之间”，使用部件令右方大人形回复原状，然而机关仍然没有反应，似乎还欠缺什么关键之物。

90)再次前往“185赤图之间(あかずの间)”，于工作台的角落发现幽灵感应，利用射影机作拍摄会出现双子的影像，然后自动取得“人形设计图”和“烧剩的手记”。

91)根据“烧剩的手记”记载，使人形机关开动的首要条件是灵魂之窗。在离开“185赤图之间(あかずの间)”时听到后方传来声音，进入“175首吊人形部屋”后出现控制人形的老婆幽灵，一边回避人形攻击一边向她攻击，成功击倒她后可取得“玻璃眼(ガラスの目玉)”、“人形师手记 五”、“装备机能‘拨’”和“念珠”。“装备机能‘换’”可让一次射影机装备三个强化Lens，按L1键进行交替。

92)再次前往“182人形之间”，向大人形使用“玻璃眼”后终于令机能恢复。根据“人形设计图”的记载，顺序按掣：左×4→右×2，成功的话两具大人形会变成幽灵袭击零，把她们击倒取得“薄紫水晶”后隐藏通路也会出现。

93)进入隐藏通路“192深道”，首先在附近墙壁找到“纯光矿石”，然后往前走会发生Event，零更因为逃避纱重幽灵捉捕而掉下了电筒和射影机。

七之刻 纱重

94)经由隐藏通路来到对面的立花家，现在的位置是“193大纳户”，在房间内找到“万叶丸”后出外。

95)出外来到“194明暗之廊下”，整个画面也变成黑白，而纱重幽灵会再次出现。由于没有射影机的关系就只有逃走的份儿，全速逃到“195阶段－廊下”，顺便一提被纱重幽灵捉到会马上GAME OVER，另外要留意在拐角位不要走入死巷。

96)于“198座敷部屋”的墙角找到“菲林带五(フィルムリール 五)”，然后来到“199玄关”尝试打开门出外时，发现门被上锁更出现三只幽灵，马上从屋内逃走回避。

97)逃到“200中座敷”，在桌上可找到“红表纸日记 四”，另外在柜前则找到“一四式菲林”。

98)经由“195阶段－廊下”前往二楼，于“202阶段－廊下”的拐角位出现Event看到姐姐茧的身影。接着刹那间会变成纱重幽灵，只好马上逃到“202并列座敷东”。

99)进入“202并列座敷东”后会发现画面变成黑白，代表仍受纱重幽灵的威胁。当来到“204并列座敷－南”时会听到拍门声，当开门发现是纱重幽灵后，便进入“205纳户”暂时回避，而在里面还可找到“桐之键”。

100)打开“205纳户”的门，一鼓作气向着“205并列座敷－西”的门走，利用“桐之键”把门锁打开。

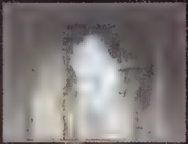
101)进入“206并列座敷－西”会发生Event，零逃避纱重隐藏到衣柜内，接着出外调查北面门一旁的人形机关，发现缺少一人形而无法作动。

102)折返回到“205纳户”，途中小心回避纱重幽灵，在内取得“结着红线人形(红い纽た结ばれた人形)”后，再回到“206并列座敷－西”开动人形机关。顺序按掣：左×3→右×3，成功的话便可开启北面门逃到双子之林。

103)再次进入桐生家，首先在“179双子部屋”取得台座前的“念珠”，然后经由“182人形之间”进入“192深道”的隐藏地下道，取回掉下的“射影机”和“电筒”，而在前往立花家的楼梯旁，可拍到幽灵的相片。

104)回到立花家后，利用“射影机”把封在“207映写室”、“208双子部屋”、“209时计广间”门前的怨念消除后，于“211纳户”可找到“菲林带六(フィルムリール 六)”，在“208双子部屋”内则可找到“红表纸日记 三”并可拍摄到少年的影像，而在“197上座敷”的书架则取得“绿表纸日记 三”。

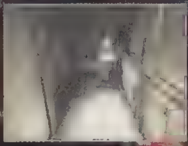
105)进入“209时计广间”取得地板上的“御神水”后往二楼听到女性声音，然后往“217高床座敷”中央找到“红表纸日记 二”和“双子与少女写真”。接着再回到“213障子之间”于书架处可找到“绿表纸日记 四”，“213障子之间”的桌上找到“强化Lens‘零’”，可给予怨灵大伤害。



106)向下走到“218树月之部屋”，调查门锁后终于找到姐姐茧，然而怎样呼唤她也没反应。同时间，一身穿红衣的幽灵出现，可以向她进行拍摄。

107)沿着红衣幽灵跑的方向，在“202并列座敷－东”的屏风找到“九0式菲林”，“203并列座敷－北”的书桌上找到“绿表纸日记 一、二”，“205纳户”找到“念珠”，以及在“206并列座敷－西”找到“零式菲林”后，最后打开该房间衣柜终于找到红衣幽灵，并跟她进行第一次战斗。

108)于二楼“215柜内(押入れ)”再次找到红衣幽灵，跟她进行第二次战斗。接着调查“201阶段－廊下”的下方衣柜(对着“202并列座敷－东”房门前的柜)，会发生Event突然出然红衣幽灵，并跟她进行第三次战斗，战胜后可取得“红表纸日记 一”。



109)前往一楼“196座敷－廊下”，会遇到逃走中的红衣幽灵。接着再进入“199玄关”，打开门右方的下方衣柜再次发现红衣幽灵，跟她进行第四次战斗。另外记着取得角落的“镜石”。

110)最后来到“197上座敷”，等一会儿红衣幽灵主动从柜内走出，跟她展开第五次的战斗，要留意她哭喊时造成的漆黑。成功把她击倒后可取得“铃之键”，而她也不会再出现了。

111)来到“218树月之部屋”，利用“铃之键”打开门锁进入，然而却看不到姐姐茧的纵影。在房间地下取得“绿表纸日记 五”和桌上的“红纽日记 一”、“家纹风车(立花)”、“萤石(ほたる石)”后，会发生Event并找回姐姐茧，一起逃出村落。

第八刻 片割之月

112)现身于“112桐生家前”，一边击倒幽灵一边前往“117朽木”向巧木的怨念拍摄，会拍出像祭坛的相片。

113)进入“116暮羽神社”，向前方祭坛进行拍摄，会拍到逃走双子并使怨念消除。接着取得在一旁的“民俗学者手记 七”后，把祭师幽灵打倒取得“黄色光矿石”和“念珠”后离开神社。

114)再次前往“117朽木”，途中不要理会祭师幽灵并进入朽木中。

115)在朽木内发生Event，姐姐茧也会倒在地上休息自言自语，向前方调查风车坛可取得“八角菱之键”，然后可以向坛和茧进行拍摄，浮视出机关及女性哭泣的影像，再走近茧会发生Event，然后于两个出口间处找到“民俗学者手记 十二”后便出外。

116)前往“106藏”的建筑物，利用“八角菱之键”进入其中，发生过Event后进入牢狱向地图拍摄，取得“村全体地图”，另外还可在地上拾到“红纽日记 四”、“水晶原石”和“零式菲林”。

117)根据“村全体地图”的红色指示，到“105逢板家”→“125纳户”调查红色箱，会出现女性幽灵，把她击倒后可取得“家纹风车(逢板)”。

118)此后经由“111桐生－立花通路”进入桐生家，于二楼“171障子之间”找到双子幽灵之一，向她拍摄会看到房间内的隐藏房间，接着到“172障子之间”，调查跟“191隐部屋”连线的墙壁发现隐藏房间，进内可取得“家纹风车(桐生)”。然而在离开时出现Event，必须跟双子幽灵进行战斗，其中一位为没HP的人形。

119)最后来到“118皆神墓地”，首先在地上可拾取“青光矿石”，然后向坟墓内的祠堂拍摄后，会拍出一墓碑，接着再向坟地内出现灵感应的墓碑拍摄，会出现折颈幽灵，把她击倒后再调查祠堂[illegible]“家纹风车(槌原)”。

120)[illegible]拿四个“家纹风车”回“117巧木”[illegible]车坛放入所有“家纹风车”后，依顺序[illegible]入，[illegible]→右上x2，成功后会出现[illegible]打开，接着便带着姐姐茧向[illegible]。

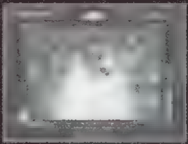
终[illegible] 红之蝶

121)向“115暮羽参道”走，途中出现Event妹妹被捉走。回头当来到阶段下时，会变成控制茧跟随红之蝶方向走，进入黑泽家的大门后再变回控制[illegible]。

122)进入大门来到“120嗫桥”前会出现Event，确认妹妹被祭师们带入内，而在门前可拾到“描蝶日记 五”。

123)进入黑泽家内，途中[illegible]和菲林(“153堂主之室”可找到“硅孔雀石”)，接着来到“160佛间”，会再次控制茧前往“164渡廊下”开启机关。

124)于“160佛间”地面拾取“描蝶日记 六”后，同样地向“164渡廊下”走，走向红之蝶飞舞的左走廊尽头机关，会出现幽灵协助零开启机关。



125)于“165格子部屋”拾到“六一式菲林”后，打开前方“绳之御堂”的门发生Event，并跟祭师主持和一众祭师战斗，把他击倒后可取得“祭主之键”和“硅孔雀石”。

126)利用“祭主之键”把“167螺旋廊下”的锁打开，接着往后的路为一直线，一边前进一边把途中的幽灵收拾掉。而途中可收到“萤石(ほたる石)”、“九０式菲林”。

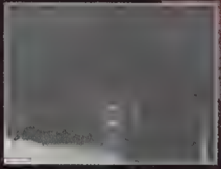
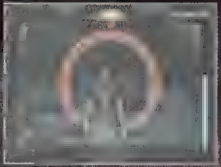
127)来到深远的仪式之间，向中央的双子幽灵拍摄后继续向前走。通过鸟居的通道发生Event后，在黑白画面中跟最后的恶灵绳之男战斗。要注意他的HP会随时慢慢回复，所以必须一气呵成攻击他，建议使用强化机能“零”，以最强的菲林来收拾他。

128)成功把恶灵绳之男击倒后，继续往深处走取得“遗下书简(遗された书简)”，最后来到妹妹茧前并走近她，便会开始ENDING的MOVIE，完成“红之蝶”的ENDING。

完成游戏后追加要素一览

ENDING 红之蝶：完成难易度EASY或NORMAL。
ENDING 虚：完成难易度HARD或NIGHTMARE。

各ENDING出现条件、攻略法

要进入“[illegible]”的ENDING其实非常简单，只要以HARD或以上的难度来游戏，当成功完成终刻击倒恶灵楔后，在进入深部通道的鸟居时会自动进入新章“零虚”，把当中的真正最后敌人“黑泽纱重”打倒便可以了，而途中的流程完全跟NORMAL难度下完全相同。

当进入新章“零虚”并面对姐姐茧时，由于她已被黑泽纱重上身，所以当接近后一旦被她抓住便会马上GAME OVER，所以最好拿起射影机来前进，待茧主动上前捕捉零时，看准射影机可以攻击的一刻进行攻击，如此黑泽纱重的灵也终告出现，最后把她击倒便能完成“虚篇”的ENDING。另外值得一提的是在面对黑泽纱重时，当成功回避她3至4次捕捉后，待她停下来没有红血包围的一刻会出现“Fatal Film”的时机。

© TECMO, LTD. 2003

[illegible]

A(粉红色、蓝色和服)：完成难度NORMAL

B([illegible])：[illegible]NORMAL

C(短裙和服)：完成难度HARD

D(八重、纱重式浴衣)：完成难度HARD

E([illegible])：以S RANK来完成所有MISSION

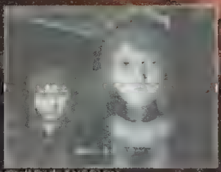
F(前作主角制服)：以S RANK来完成所有MISSION

G(女佣服)：以任何RANK来完成所有MISSION

H(衣革服)：完成难度NIGHTMARE

零装饰用眼镜：完成难度NORMAL

[illegible]装饰用眼镜：以任何RANK来完成所有MISSION



追加机能、模式

选择EASY或以上难度完成游戏，追加机能"[illegible]"、MISSION、GALLARY MODE、本编中[illegible]LIST追加。

[illegible]选择NORMAL或以上难度完成游戏，追加机能"[illegible]"、"[illegible]"，增加难易度HARD。

选择HARD或以上难度完成游戏，追加机能"[illegible]"、"封"，增加难易度NIGHTMARE。

完成灵LIST，追加机能"[illegible]"，GALLARY MODE中设定资料追加。

强化机能取得法

[illegible]LENS

名字	场所	刻/条件
迟	逢板家/围炉里之间	第二刻
[illegible]	桐生家/[illegible]子之间	第二刻
[illegible]	[illegible]	第四刻
[illegible]		完成难易度NORMAL
封		完成难易度HARD
刻	黑泽家/血濡部屋	第[illegible]刻
零	立花家2阶/障子之间	第七刻
灭		完成难易度HARD
[illegible]		完成100%灵LIST

追加机能

名字	场所	刻/条件
[illegible]	黑泽家/[illegible]之间	第三刻，[illegible]
[illegible]	黑泽家/坪庭[illegible]	第四刻，龙像的地下
[illegible]	逢板家/围炉里之间	第八刻，打倒三位小孩出现
[illegible]	—	完成难易度EASY或NORMAL

[illegible]

[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]

[illegible]血濡记录[illegible]

1) [illegible]
2) [illegible]
3) (b)[illegible]
4) (c)神社门附近
5) (d)开始地点[illegible]
6) 调查(a)至(d)4个地点后，[illegible]
7) 接着在第四刻中，[illegible]得"血染指轮(血のついた指轮)"。
8) 取得指轮后在第五刻中，前往逢板家奥之间会出现Event，[illegible]濡记录(血濡れのメモ)"，接着会跟调查员和他的恋人之灵战斗。

各MISSION一览

MISSION的内容大致可分为3种，一种是拍摄指定点数的相片，一种是在指定时间内击倒全部或指定的灵，最后一种是合计取得指定的点数，当中还有一个较另类的带着姐姐逃到终点的。如要争取所有MISSION取得S、SS RANK成绩，在拍摄指定点数的MISSION中，首先储存能使用效果"零"、"灭"的灵力，然后趁着幽灵前来出现红色闪灯"Fatal Film"的一刻拍摄，由于"Fatal Film"可以允许最多连续拍摄3次，而第三次取得的分数[illegible]，所以在第三回拍摄时使用效果"零"、"灭"，相信这样大部份这类MISSION也能顺利取得S或SS RANK。而在指定时间内击倒幽灵的MISSION中，要多[illegible]力强的"[illegible]式菲林"进行攻击，同时看准机会多点使用效果"零"、"灭"，不要浪费多出的灵力。

MISSION 1
出现灵：[illegible]堂美也子、[illegible]村真澄
完成条件：拍摄[illegible]点以上的相片

MISSION 2
出现灵：[illegible]
完成条件：45秒以内击倒全部幽灵

MISSION 3
出现灵：水死女
完成条件：拍摄1000点以上的相片
[illegible]

MISSION 4
出现灵：[illegible]人)
完成条件：合计获得5000点以上

MISSION 5
出现灵：[illegible]
完成条件：拍摄2000点以上的相片

MISSION [illegible]
出现灵：捉迷藏小孩(4人)
完成条件：5分[illegible]

MISSION [illegible]
出现灵：？？[illegible]
完成条件：拍摄2000点以上的相片

MISSION [illegible]
出现灵：[illegible]人(3人)
完成条件：拍摄1000点以上的相片

MISSION [illegible]
出现灵：[illegible]困着之男(4人)
完成条件：2分以内击倒全部幽灵

MISSION 10
出现灵：[illegible]
完成条件：合计获得8000点以上

MISSION [illegible]
出现灵：箱隐女
完成条件：7分以内击倒全部幽灵

MISSION [illegible]
[illegible]
完成条件：[illegible]

MISSION [illegible]
出现灵：[illegible]
完成条件：拍摄[illegible]灵

MISSION 14
出现灵：[illegible]也子
完成条件：拍摄1000点以上的相片

MISSION 15
出现灵：立花千岁/桐生茜/桐生[illegible]
完成条件：合计获得5000点以上

MISSION 16
出现灵：被困的人们(3人)
完成条件：拍摄1000点以上的相片

MISSION [illegible]
出现灵：？？？？
完成条件：合计获得8000点以上

MISSION [illegible]
出现灵：？？？？
完成条件：4分以内击倒全部幽灵

MISSION [illegible]
出现灵：[illegible](4人)
完成条件：拍摄3000点以上的相片

MISSION [illegible]
出现灵：？？？？
完成条件：拍摄2000点以上的相片

MISSION 2[illegible]
出现灵：捉迷藏小孩(4人)
完成条件：4分以内击倒全部幽灵

MISSION 2[illegible]
出现灵：宫司、[illegible]人
完成条件：[illegible]点

MISSION [illegible]
出现灵：？？？？
完成条件：合计获得[illegible]00点以上

MISSION 2[illegible]
出现灵：[illegible]
完成条件：[illegible]分以[illegible]

MIS[illegible]
出现灵：[illegible]纱[illegible]
完成条件：[illegible]

[illegible]完成MISSION攻略法

MISSION [illegible]

一开始马上受到4个小孩连追猛打的攻击，根本不存在对准拍摄的时间。要完成此MISSION，运气将会是最大的武器。MISSION一开始换出"零式菲林"，然后随意带起射影机对着任何一方的地板，如果对准的位置刚好有小孩接近，那么进行拍摄可一击打倒他。只要成功击倒2名或以上的小孩，会发现攻击的频度减少，然后便可以尝试对准再拍摄，如果没有体力则以万叶丸进行回复。

MISSION 24

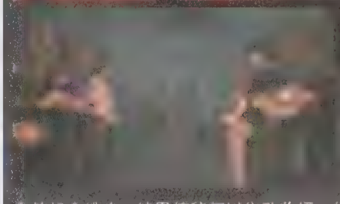
此MISSION只要成功把黑泽家当主击倒便能完成，所以先储起充足的灵力，待回避过当主直线的突击后会出现短暂的"Fatal Film"时间，看准此机会以"零式菲林"配合效果"零"进行攻击，而在此建议第一击便使用"零"，当三连携完结后会发觉已有充够灵力再使用"零"。而面对喽罗祭司和飞行灵时则以"一四式菲林"对付。

MISSION 25

本次面对的灵分别是黑泽纱重和樱，由于樱是无敌的，所以只有不断逃避，而当纱重笑声结束后，会开始以瞬间移动来捕捉零，当成功回避过4次她的捕捉后，待她再出现时会站着不动，此时便是唯一的攻击时机，拿起射影机并以镜头对准她，等待"Fatal Film"出现作连携"零式菲林"攻击，同样地，效果"零"在最初使用，在连携后灵力已存回不少。

全攻略地图一览

逢坂家2F
逢坂家1F
皆神村全景
黑泽家 1F
桐生家 1F
桐生家 2F
黑泽家 BF
黑泽家 2F
桐生家 BF
立花家 2F
立花家 1F



大攻略

●SCEA ●11月6日 ●ACT ●1 人玩 ●DVD-ROM ●使用容量73格 ●价格未定 ●http://www.playstation.jp/scej/title/siren ●对应周边未定

SIREN
Text:小志幽凉 Design:SL

解开《SIREN》之谜！

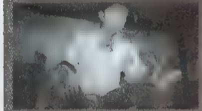
[illegible]游戏故事被分为一个个章节，当中还有一些没交代的空白部份，所以完成游戏仍不了解故事也不出奇。而攻略开始之前，笔者把游戏中的故事作出整理，并告之读者登场人物们的去向，并对余下的谜进行解析。虽然当中包含了笔者个人的见解，未必百分百是故事的原意，但也希望能有助大家了解其内容吧。

完整故事解析

在某处存在一座被称为羽生蛇村的村落，这是一个过去因为某四个人吃掉神而受被咀咒的土地。为了镇压神的忿怒，会周期性地举行一个被称为"圣婚仪式"秘祭，这个所谓的秘祭，就是把以往曾错误吃掉神肉体的人，以他们的后裔作为牺牲的祭品，借[illegible]

[illegible]合的机会逃走，结果使秘祭以失败收场。此后便发生了大地震，整个村落都被泥石流所埋没，同一时间村中的人们因为不思议的力量而被异空间的转移。而这[illegible]

被带来的人们，有些正努力地逃避这里存在的尸人们，而有些却反而[illegible]

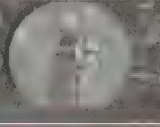


[illegible]受尸人化的志村晃袭击而失[illegible]"尸人之巢"，遇到了须田恭也和木牧庆，另外受伤的依子[illegible]知道亲手杀害的恩田美奈尸人化复活后，开始着手研究与[illegible]司郎解剖尸人后，一直对自己所做的事迷茫的牧野庆，最后来到了"尸人之巢"，并再次遇上了其实是孪生兄弟的宫田司郎……

另一方面，在过去曾吃过神之肉，承受了最强咀咒而得到完全不老不死的女子"八尾比沙子"，正为着找回逃走了的牺牲祭品神代美耶子而开始有所行动。从神代淳处找回神代美耶子的比沙子，最后以尸人们建筑的"尸人之巢"为中枢，借此去达成自己的愿望。而八尾比沙子的愿望，就是要令肉体已消灭的神再一次完全地复活过来。[illegible]

[illegible]成尸人的人们后自己也牺牲了。因为引爆水库的红水，救回了受八尾比沙子和暴走堕辰子威胁的须田恭也和竹内多闻、安野依子。[illegible]射下来的太阳光把刚复活的堕辰子烧至重伤，八尾比沙子为了救回堕辰子，连同她一同来到"尸人之巢"中枢的水镜之门内的空间。

[illegible]得知了。



[illegible]人物的末路

生存者

四方田春海：在最后关头被变成尸人的高远老师救助，仍然生存并得到营救。
须田恭也：得到神代美耶子的引导来到水镜之门内的世界，把堕辰子打倒并令尸人全灭后去向不明。
竹内多闻：被堕辰子撞击和受赤色浊流后回到了自己的故居，出现看到父母的幻觉，最后被安野依子所救。
安野依子：追着竹内多闻来到了他的故居，把已不是人的竹内父母打倒后带着他回到现实，以后去向不明。

屍人化

恩田理沙：跟变成尸人的姐姐同调而尸人化，但[illegible]
[illegible]后因 SIREN 之声而尸人化复活。
[illegible]
志村晃：知道自己逐渐尸人化后企图吞枪自杀，但最后还是尸人化，而第3日12时牧野庆部份出现的苍蝇尸人就是他。
[illegible]：为了找双亲而来到教会，但途中已经半尸人化，最后与尸人化的双亲一同住在废屋中。
美浜奈保子：为了追求永远的青春，自愿浸入赤水中而尸人化，最后变成惨不忍睹的犬尸人。
[illegible]：在水镜之门内的世界跟须田恭也战斗，被宇理炎的火炎烧毁而灭。

死去

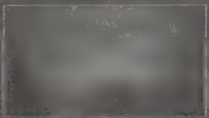
神代美耶子：作为牺牲祭品的她，在身体被火炎包围的同时令神复活，剩下灵魂后引导须田恭也到水镜之门。
牧野庆：被宫田司郎所杀害，为了不尸人化遗体更被火化。
宫田司野：穿上牧野庆救道服后，发动宇理炎投身于水库无底洞内。
神代亚矢子：完成神复活仪式后，被八尾比沙子所放的火烧死。
八尾比沙子：在须田恭也把神打倒的时候变成白发，与神的遗体一同坠进无底空间中。

《SIREN》的种种疑问

为何村会被诅咒？

这要追溯到一千多年前的884年天武十二年了，当年一个荒废的村内，村民们面临饥荒，情况达到快要全部被饿死的地步。就在此时，从天而来了一头异形的怪物，这是常世神的一种从天而降的辰子，那就是游戏中被称为"堕辰子"的鱼型之神。其中的四名村名因忍受不住饥饿，最终吃下了"堕辰子"的生肉，因而使"堕辰子"反抗，不断发出尖叫，因而让整座村受到永远的咀咒。另[illegible]至099便可，观看完毕会追加Archive001。

赤色水是甚么？SIREN声是什么？

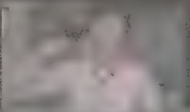


[illegible]吃下堕辰子的肉那样，饮了堕辰子血可以变成不完全状态的不死尸人。[illegible]种再生能力可以当成一种细菌来看待。

宫田医院内给予宫田司郎宇理炎的是谁？

[illegible]为何"澄子(八尾比沙子)"不把前世的神代美耶子带回去进行仪式却仍然是谜。

为何牧野庆持有宫田司郎的武器？



正如上述的故事简介那样，宫田司郎杀害牧野庆后穿上其衣服，也就是说后期的牧野庆就是宫田司郎。从当时他所持的武器、所发出的声音、到最后恩田姐妹称他为"老师"的这些片段中均可得知。但牧野庆是否真的被杀害，这一点始终有一点保留。

最后香海倒下出现的人影是谁？

[illegible]如果牧野庆真的仍活着，说是他也非常合理。

11月6日由SCE推出的恐怖游戏《SIREN》，此作跟以往的恐怖游戏有点不同，除了由多个人物来组合出故事外，其游戏的玩法也别出心裁，透过观察他人的视点来进行游戏。此外，游戏的难度偏高，大家是否有胆量挑战这个集恐怖与游戏性于一身的作品呢？

基本操作

十字键／左 Analog：人物移动，[illegible]

[illegible]

口键：调查／调查／开关房门

X键：[illegible]

[illegible]

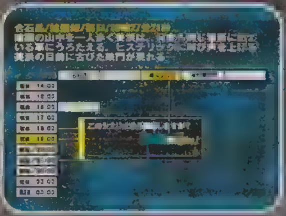
视界截取

[illegible]

另外，在调出合意的截取视界时，同时按下○／X／□／△任何一个按键，可把视界频道记录下来，往后再进入视界截取模式，按回相应的按键可马上进入该视界，减少因再搜索而停下来的危险时间。

Scenario选择画面

游戏每个章节将会以Scenario来分隔，当完成该Scenario的指定条件后，会自动进入下一个Demo Scenario或Main Scenario，去进行紧接而来或其他人物的Scenario。而游戏的最初，Scenario的进行受到限制，不过当完成初日Scenario的Loop约3至4次后，随意选择Scenario的Select Scenario机能便会解放。由于大部份的Main Scenario都存在两个达成条件，令往后的Scenario出现分歧，[illegible]

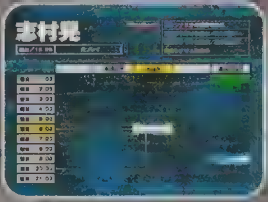


[illegible] nario中可能会出现拾到、做了一[illegible] Scenario无关的事件，但这可是影响其他Scenario[illegible]

[illegible]

完成Scenario的流程

(1)[illegible]

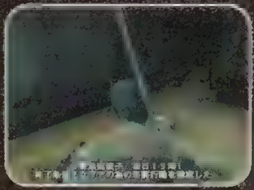


[illegible]

(2)[illegible] Key Scenario

在Link Navigator画面中，把游标移[illegible]只完成[illegible]制作锁定的Lock On，会显示出该Scenario跟其他Scenario连结的路线。另外，当看到出现Key[illegible]的黄色字，代表要达成该Scenario的达成条件/[illegible]必须先开启Key[illegible]中Scenario[illegible]的对应事件，也[illegible]是说即使完全达成该Scenario也好，为了开启其[illegible]人[illegible]Scenario的达成条件2，[illegible]可能要再一次重玩。

(3)进行Key Scenario



当开始Key Scenario时，会连同终了条件给予达成对应事件所采取行动的提示，当达成该事件后，便会出现「必要行动达成」的讯息，表示对应Scenario的达成条件2已开放。但要留意当达成对应事件后，如途中GAME OVER或中断游戏也当作无效。

(4)进行Lock Scenario

当解除了Key Scenario后，再进行对应的Lock Scenario，去完成达成条件2[illegible]

各Scenario颜色说明

- 仍未开始过的Scenario
- 只完成了达成条件1的Scenario
- 完成了达成条件1而进行中的Scenario
- 完全达成的Scenario
- 现在进行中的Scenario
- 仍未观看的Demo Scenario
- [illegible]

尸人的种类

尸人的种类大致上可分为三种类型，不过除此外还有只管回避的控制系「头脑尸人」等怪物。

接近型

手持近身武器的尸人，大多数会在指定路线上巡逻，在发现玩者后不停追赶玩者作近身攻击。

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]对应攻略

[illegible] Scenario不计)所组成。[illegible]便可以随玩者喜好选择任[illegible]在一定的自由度。正因为[illegible] Scenario的图表，刊登在[illegible]把每个Scenario作个别攻[illegible]只要查询图表的数字，便可以找到进行中Scenario的攻略。

全024 SCENARIO 攻略

Scenario(01)

人物：须田恭也
详细：上粗户／真鱼岩／初日／23时11分03秒
终了条件1：从在驻的警官处逃亡

攻略1

A：一开始马上逃亡到(A)点的小屋(プレハブ小屋)内，按□键选「拾う」拿取桌面上的道具「车の键」。
B：走到B点的小货车(轻トラック)门前，打开门并顺序进行如下操作：「键を开ける」→「车に乘る」→「键を插す」→「エンジンをかける」开动货车，完成达成条件。

Key Scenario：－

取得 Archive

广报はにゅうだ(小屋内的窗前)
警察手帐(警察跳下来时掉下)
BANG－××－(车内座位)

Scenario(02)

人物：须田恭也
大字粗户／真鱼川岸边／初日／2时28分13秒
终了条件：跟「八尾比沙子」到达「刈割之道」

攻略1

A：在(A)点先听八尾比沙子的话，尝试使用视点截取再前往(B)点。
B：按照他的指示，先停下来等待，然后当听到其指示后经过食堂窄路进入屋后方的路。
C：由于栏杆对面有尸人看守，所以按照八尾比沙子指示蹲下来前进。
D：来到D点后，先爬上巴士车站顶，然后选「引ひ上げる」把她拉上去，前往出口达成条件。

终了条件2：发现「信(手纸)」

攻略2

前往地图的(B)点，转右进入六角家的围栏内，接著爬上屋前方的杂物架，便可发现「信」达成条件。

条件2必须Scenario：－

Key Scenario

(2-0)：「须田恭也第2日1时的Scenario(20)」，取得纳户之键，可开启「须田恭也[illegible]」。

取得 Archive

奇妙な图形の落书き(理发店右方的铁片墙边)

Scenario(03)

人物：竹内多闻
大字波罗宿／耶边集落／初日／2时18分34秒
终了条件1：跟「安野依子」到达「刈割之道」

攻略1

A：前方的屋顶存在狙击手，因此以关上手电筒的状态在攻略路线走。
B：在(B)点留意尸人的动向，当他走动狙击手附近时马上走到(C)点。
C：在(C)点留意尸人的动向，当他走开时马上走到(D)点，如被发现则以手枪来对付他。
D：开始接近狙击手范围，关了电筒以蹲下的状态走，直至到出口达成条件。

终了条件2：在「消防塔(火之见橹)」上听取「校内放送」

攻略2

A：于(A)点[illegible]不要被尸人发现。
B：来到屋顶后，慢步往南走，凭借中央的杂物屋由川崎家跳至高谷家。
C：在(C)点小心地往前走射击屋顶上的狙击手，然后经由路线回头。
D：[illegible]事件的。

Key Scenario：

(1-2)：[illegible]注意，然后把尸人推入井内开启「志村晃初日16时的Scenario(1 2)」。

取得 Archive

巨石の欠片(墓地处)
井户底の偶像(调查井把水桶拉上来)

Scenario(04)

人物：高远玲子
详细：羽生蛇村小学校折部分校／图书室／初日／2时18分34秒
终了条件1：跟「四方田春海」逃出「学校」

攻略1

A：[illegible]
B：[illegible]3－4年级教室。
C：[illegible]，然后一口气冲向(D)点的职员室发生事件。
D：在桌上拾取「体育馆之键」，再一次往1－2年级教室。
E：于(E)点打开教室门后，选项呼唤令尸人注视，然后马上绕过教室前往体育馆门口，开锁后进入其中。
F：[illegible]持枪尸人回复平静后，拾起铁勾折返。
G：在折返时会发生事件，并出现校长尸人，把他打倒可取得「镜前之键」，开启出口去营救春海。
H：[illegible]
I：最后小心持枪的尸人，到(I)点以铁勾打开出口达成条件。

终了条件2：

解除「体育馆非常口」内锁，跟「四方田春海」逃出「学校」

攻略2

A至G：在终了条件2的部份，A至G的过程跟终了条件1相同。
J：[illegible]接著再按照终了条件1的H至I过程去做便能达成条件。

条件2必须Scenario：－

Key Scenario：

(1-8)：[illegible]从春海手上可取得「蜡烛」，从而开启「高远玲子初日23时的Scenario(18)」。

取得 Archive

合石岳远足の写真(职员室的揭示板上)
四方田春海の图画(3、4年级教室走郎的壁布板上)

Scenario(05)

人物：宫田司郎
详细：[illegible]
终了条件1：脱出蛇之首谷

攻略1(图1)

A：[illegible]「电筒(ライト)」后，往下走前往宫田之车处。
B：打开宫田之车的后尾箱，取得武器「扳手(スパナ)」和道具「发烟筒」。
C：经由原路线回到上方，途中可把两名尸人击倒，然后在(C)点以发烟筒令废柴着火，引诱在桥上的持枪尸人前来，接着绕道经由废柴左方的路，以蹲下状态越过桥往选矿所。

D、E：[illegible]
油，途中小心被持枪尸人发现。
F：[illegible]
意，最后前往出口达成条件。

终了条件2：发现「护士鞋」

攻略2(图2)

A：在开始地点取得「电筒」后，前去(A)点的警车取得武器「扳手」。
B：折返往(B)点的祠堂取得「电话卡(テレホンカード)」。
C：前往(C)点的公众电话亭把电话卡插入制造声音，然后到(D)点待机。
D：以视界截取石桥狙击手的视点，当看到他呆站在电话亭时，慢慢地走近把他打倒。
E：[illegible]
3个草堆中随机存在的，所以必须以视界截取确认位置。

条件2必须Scenario：－

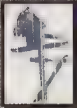
Key Scenario

(18)：[illegible]
推倒可开启「高远玲子初日23时的Scenario(18)」。

取得Archive

テレホンカード(于祠堂内找到)

Scenario(08)



人物：恩田理沙

详细：田堀／废屋／初日／4时00分04秒

终了条件1：脱出「废屋」

攻略1

A：先前往(A)点的小狗屋，在狗屋内可发现道具「帛丝(帛系)」。
B：[illegible]
动。
C：[illegible]
气扇。
D：[illegible]
狙击手进入厨房，从而逃到出口达成条件。当然巡逻尸人的位置最好也要兼顾了。

终了条件2：发现「玛娜十字架项链」

攻略2

A：[illegible]
走到废屋东北方，经由高台爬到二楼。
B：于(B)点二楼阳台的花盆附近取得「铲子(スコップ)」。
C：[illegible]
查至出现可发掘的讯息时，利用铲子能掘出玛娜十字架项链达成条件。

条件2必须Scenario：－

Key Scenario

(18)：进入(1)点的厨房内，于厨房东南方地板发现暗格并找到石碑，推倒它可开启「高远玲子初日23时的Scenario(18)」。

(30)：「牧野庆第3日16时的Scenario(30)」，于狗小屋上方的空地，可拾取道具「SIREN小屋予备键(サイレン小屋の予备键)」，从而开启「牧野庆第3日16时的Scenario」。

取得Archive

スケッチブックの切れ端(于离开的小屋打开抽屉)
マナ字架のメダル(达成条件2)

Scenario(07)

人物：牧野庆

详细：大字粗户／真鱼川岸边／初日／5时03分07秒

终了条件1：到达「刈割之道」

攻略1

A：在往石阶前由于有看守着石阶的尸人，以视点截取趁其转身时往(B)点走。
B：要由(B)点往食堂穿路，必须同时留意附近两只尸人，趁其移开视点才前进。
C：在C点存在割草的尸人，以蹲下的方法前进。
D：爬上巴士塔顶往出口达成条件。

终了条件2：找出「求导女头巾」

攻略2

A至C：跟上面相同在往石阶前由于有看守着石阶的尸人，以视点截取趁其转身时往(B)点食堂穿路，于(C)点[illegible]
D：在D点存在割草的尸人，以蹲下的方法前进。
E：一边回避大街尸人视线之余，一边慢步往(E)点，而当快到(E)点时以蹲下前进，以免被该处的尸人发现。最后于杂物房的一旁使用一斗罐，用作踏台往杂物房上方，取得「求导女头巾」达成条件。

条件2必须Scenario：－

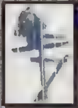
Key Scenario

[illegible]
巾放进去，可开启「宫田司郎初日7时的Scenario(08)」。
[illegible]
迟)、二(Lee)、三(山)、四(翁)、五(哥)、六(落籍)、七(啦那)。

取得Archive

生蛇村役场报(食堂桌上)、挂け轮(石村家的挂画)

Scenario(08)



人物：宫田司郎

详细：大字粗户／巴士停留所付近／初日／7时22分49秒

终了条件1：与「恩田理沙」到达「川之上流」

攻略1

A：[illegible]
屋的窄道走。
B：于(B)点遇到割草的尸人，以蹲下的方式来通过。
C：[illegible]
D：[illegible]
出口达成条件。

终了条件2：取得「记事簿(手帐)」

攻略2

[illegible]

条件2必须Scenario：(7)

Key Scenario：

(26)：带着理沙前往川阶级附近的六角亭，途中必须避开狙击手的视点，于六角亭门前吩咐理沙进入其内「入れ」，可开启「须田恭也第2日20时的Scenario(26)」。

(30)：「牧野庆第3日16时的Scenario(30)」，在窄道出口(1)点的垃圾箱内，可找到武器「锤子(ネイルハンマー)」，从而开启「牧野庆第3日16时的Scenario」。

取得Archive

羽生蛇村役场报(食堂桌上)
羽生蛇养妻(于锤子尸人附近的信箱中)
须田恭也の学生手帐(达成条件2)

Scenario(08)

人物：须田恭也

详细：刈割／切通／初日／8 时 10 分 24 秒

终了条件 1： 跟「神代美耶子」到达「田掘集落之道」

攻略 1

A：[illegible]

B：来到(B)点，利用铁棒把铁闸的锁打破。

C：前往(C)点会出现两只尸人，利用高低差的优点来击倒他们。

D：[illegible]

终了条件 2： 发现「竹内之墓」

攻略 2

A 至 C：[illegible]

D：前往(D)点把草堆拨开出现新道路，然后进入。

E：(E)点发现了水门，把水门关闭后可使水渠不再涌水，从而能够走进河道。

F：折返前往下游(F)点的桥，跳到河面往上游走。

G：经由上游左方的石阶走，于(G)点发现了竹内之墓达成条件。

条件 2 必须 Scenario：－

Key Scenario

[illegible] 日 1 时的 Scenario」，但在此前先逐一击倒持武器的两只尸人以及回避狙击手视点去取得(21)；达成条件 2 中把水门关闭，可开启「前田知子第 2 日 06 时的 Scenario(21)」

取得 Archive

竹内传书－神代家觉书－(条件 2 中于竹内之墓旁)

Scenario(10)

人物：志村晃

详细：合石岳／三隅林道／初日／8 时 19 分 59 秒

终了条件 1： 到达「比良达之道」

攻略 1

A：[illegible]

B：于(B)点的建筑物内，把附近两只尸人击倒后，再趁着狙击手转向时马上出外以狙击枪来射击他。

C：[illegible] 的警钟引诱东 3 号斜坑的狙击手尸人出来，但留意响钟时倒下的尸人可能会再起来，所以按键后最好先行收拾。

D：击倒东 3 号斜坑的狙击手后进入到(D)点，利用绳刀子把矿坑车的绳割开后，把矿坑车推到外面。

E：成功推出车后，会撞倒(E)点的狙击手，一边前往(E)点一边注意复活了的尸人，然后在(E)点拾起狙击手掉下的「门之键(门の鍵)」后，击倒管理小屋前的尸人后进入。

F 至 G：进入管理小屋取得当中的道具「破烂锄头(朽ちた鶴嘴)」后，折返回(G)点的铁闸，利用破烂锄头破坏锁使门打开，从而前往祖道神方向出口达成目标。

终了条件 2： 到达「祖道神之道」

攻略 2

A：前进来到(A)点时，作视界截取看中 SIREN 小屋上狙击手的视点，趁着他 [illegible]

B：于(B)点的建筑物内，把附近两只尸人击倒后，再趁着狙击手转向时马上出外以狙击枪来射击他。

C：狙击手倒下后往(C)点的 SIREN 小 [illegible]

[illegible]
绿线：尸人巡逻的固定路线

D：击倒东 3 号斜坑的狙击手后进内到(D)点，利用绳刀子把矿坑车的绳割开后，把矿坑车推出外。

E：[illegible] 狙击手掉下的「门之键(门の鍵)」后，击倒管理小屋前的尸人后内进。

F 至 G：进入管理小屋取得当中的道具「破烂锄头(朽ちた鶴嘴)」后，折返回(G)点的铁闸，利用破烂锄头破坏锁令门打开，从而往祖道神方向出口达成目标。

条件 2 必须 Scenario：－

Key Scenario：

把 [illegible] 屋顶的狙击手击倒后，前往东 5 号斜坑的通路，操作(1)点的交流道控制杆，可开启「美浜奈保子 [illegible]」

取得 Archive [illegible] 小屋的桌上)

Scenario(11)

人物：牧野庆

详细：蛭之冢／悬道 333 号线／初日／11 时 59 分 33 秒

终了条件 1： 到达「比良境之道」

攻略 1

A：从(A)点至警车前分别存在两名狙击手，这里只要直接冲过去便可。

B：[illegible] 前进，从民家的窄路绕道到(C)点处的楼梯。

C：来到(C)点处，当离开楼梯尸人的视界时继续向上走。

D：[illegible] 然后经由神社后方的路走。

E：[illegible] 果仍带着前田知子，这里会因狙击手的袭击而强制分开。

终了条件 2： 发现「知子掉下的物品」、到达「比良境之道」

攻略 2

[illegible] 之道」离去达成条件。

条件 2 必须 Scenario：－

Key Scenario

(13)：「前田知子初日 17 时的 Scenario(13)」，(15)：「竹内多闻初日 20 时的 Scenario(15)」，于(1)点的祠堂处，先拾起石壁下的道具「阳石碎片(阳石の欠片)」，然后借此把祠堂的锁弄破一半，可开启「竹内多闻初日 20 时的 Scenario」。然后同样于祠堂的位置，吩咐前田知子躲藏起来(隠れろ)，在躲藏期间她会拾到生锈键，从而开启「前田知子初日 17 时的 Scenario」。

取得 Archive

前田知子の生徒手账(条件 2 中开启神社里侧密码锁的门进入后取得)

Scenario(12)

人物：志村晃

详细：大字波罗宿／火之见橹／初日／16 时 53 分 37 秒

终了条件 1： 跟「安野依子」到达「蛭之冢之道」

攻略 1

A：[illegible] 点，确保不会被狙击手看到。

B 至 C：于(B)点把尸人击倒，再进入(C)点的吉村家跟依子会合。

D：带着依子离开在(D)点先停下，把屋顶的狙击手击倒确保安全。

E：[illegible] 前走时便把他击倒，然后再召回依子前往蛭之冢之道达成条件。

终了条件 2： 1 分 55 秒以内，跟「安野依子」到达「蛭之冢之道」

攻略 2

A 至 C：[illegible] 来争取时间。

D：跟依子会合后，为了争取时间不击倒屋顶的狙击手直接往下走。

E：[illegible] 条件。

条件 2 必须 Scenario：(3)

Key Scenario

(23)：跟依子会合后，折返前往川崎家附近，[illegible] 家。此时依子会拾到志村晃掉下的相片，从而开启「竹内多闻第 2 日 10 时的 Scenario(23)」。

取得 Archive

村人の日记(物置小屋内)

安野依子の绘叶书(高谷家的小邮箱内)

Scenario(13)

人物：前田知子

详细：蛭之冢 / 水蛭子神社 / 初日 / 17时54分51秒

经了条件1：逃出「蛭之冢」

攻略1

A：先视界截取附近尸人的视点，在他没看着神社时，在(A)点的神社前把赛钱箱翻倒，接着再把神社的铃弄响后，绕过神社的后方于(B)点待机。注意如要翻倒赛钱箱，必须先在Scenario(11)中由前田知子取得「赛钱箱之键」。

B：在(B)点等待一段时间，会发现除了狙击手外，下方的2只巡逻尸人会前来拾钱，趁着上方尸人没注意时经由神社正面的石阶往下走。

C：走到(C)点的警车内，按键使响钟作动「スイッチをいじる」，再前往(D)点的民家待机。

D：由于响钟的关系持枪尸人会前来，待他走到神社右方的石阶时马上向「波罗宿方面」逃走达成条件。

经了条件2：1分55秒以内，逃出「蛭之冢」

攻略2

A：由于要在1分55秒以内完成，所以一开始马上出外翻倒赛钱箱和弄响神社铃，不要害怕被上方的尸人发现，然后到(B)点待机。

B：由于时间紧张，当看到狙击手到达神社便马上冲到石阶往下走。虽然途中会遇到一名尸人，但不要害怕受伤强行突破冲过去。

C：使(C)点的警车钟响起后，巧妙地回避刚才的尸人往石阶的(E)点待机。

E：当看到持枪尸人到达警车前，便以最快的速度冲往上方的「波罗宿方面」达成条件。由于要再次冲过那死缠难打的尸人，所以受伤在所难免，但最好不要被她勒颈而影响移动。

条件2必须Scenario：(11)

Key Scenario：–

取得Archive：

水蛭子神社缘起(神社内从祭坛侧取得)

三隅日报(警车内助手席)

Scenario(14)

人物：美滨奈保子

详细：合石岳 / 蛇头(((山卡)))/ 初日 / 19时27分21秒

经了条件1：到达「蛇之首谷之道」

攻略1

A：以视界截取了解矿山事务所巡逻尸人的位置，趁着他在地面的这段时间往(A)点待机。

B：当巡逻尸人往上走着上方铁闸的楼梯时，便慢步向事务所内移动，然后再回避过外面尸人的视界往东3号斜坑前(B)点。

C：留意东3号斜坑内的尸人动向，当他往红色箱的内部移动时马上往(C)点，拾取掉在地上的「管理小屋之键」。由于可能已被该尸人发现，所以马上拔腿而跑，前往斜坑的出口。

D：前往(D)点矿山车停泊处待机，截取前方尸人视点，当他巡逻矿山车部份结束近返时，便经由矿山车的外围部份蹲下向前移动。

E：[illegible]的[illegible]。

F：[illegible]之键」，然后一边击倒尸人一边向(G)点进发。

G：于(G)点的SIREN小屋内，按动墙上的警钟引诱尸人全部前往广场，当中包括第一通洞内的狙击手，然后击倒或直接回避狙击手，前往第一通洞的方向走达成条件。

经了条件2：尸人全灭的状态，到达「蛇之首谷之道」

攻略2

A至G：按照达成条件1的过程，取得手枪后按动SIREN小屋内的警钟。

H：在响钟的期间利用「东5号斜坑之键」进入东5号斜坑，把(H)点的矿山车推动，借此撞向大部份尸人，接着再把东3号斜坑出来的尸人击倒，便能达成尸人全灭的状态，然后往第一通洞的方向走便能达成条件。

条件2必须Scenario：(10)

Key Scenario：

(17)：取得手枪后前往东3号斜坑，把尸人击倒打开里面的红色箱取得「图书卡(图书カード)」，从而开启「美滨奈保子第1日22时的Scenario(17)」。

取得Archive

图书カード(东3号斜坑深处的红色箱内)

羽生蛇トライアングル(东3号斜坑的红色箱附近)

志村晃の狩猎免许证(矿山事务所外的交流道附近的墙壁「证件为蓝色」)

Scenario(15)

人物：竹内多闻

详细：蛭之冢 / 水蛭子神社涌水 / 初日 / 20时41分18秒

经了条件1：击退「头脑尸人」

攻略1

A：带着依子前往(A)点，把石阶的犬尸人击倒往下走。

B：于(B)点前方存在持枪的飞行苍蝇尸人，预先摆好射击姿势，然后利用Analog来找寻苍蝇尸人锁定目标射击。

C：进入(C)点的警车取得补充的「子弹」，然后一边击倒犬尸人一边前往(D)点。

D：让依子躲进(D)点的石窟内，然后以视界截取观看头脑尸人的位置。是头脑尸人视点的情况下，会不停听到像在水中的奇怪声音。

E：头脑尸人应在(E)点待机，确认其位置后冲过去在该处射击他，不要让他逃走，只要成功射3次便能击倒头脑尸人达成条件。要留意当接近头脑尸人它便会逃走，所以给他逃走了的场合，便得利用视界截取去追寻其位置了。

经了条件2：找出「依子的掉下物品」、击退「头脑尸人」

攻略2

A至E：A至E的过程跟达成条件1相同，然后当来到(E)点时，打开祠堂的门取得「安野依子学生证」后，再把头脑尸人击倒便可达成条件。留意当头脑尸人也在E点时，便要慢慢地前往祠堂，在不被发觉的情况下打开祠门。

条件2必须Scenario：(11)

Key Scenario：

(26)：于(D)点让依子隐藏在石窟内(隠れろ)，在前往祠堂的途中会发生事件，依子拾到了手帕，从而开启「须田恭也第2日20时的Scenario(26)」。

取得Archive

水蛭子神社御神签(拿取神社门上的签文)

アトランティス创刊号(民家内部)

竹内多闻の研究ノート(调查石窟)

安野依子の学生证(破坏祠堂的门达成条件2)

玩者攻略的行进路线
绿线：尸人巡逻的固定路线
黄线：达成条件2追加路线

Scenario(16)

人物：恩田理沙

详细：宫田医院 / 第二病栋一阶廊下 / 初日 / 22时52分57秒

经了条件1：向宫田和牧野传达尸人入侵

攻略1

A：由于尸人奈美就在面前，所以马上折返往2阶去。

B：于(B)点的破门前，选择「すり抜ける」穿过去。

C：在面前存在着2只蜘蛛尸人，而其中一只在巡逻。截取巡逻蜘蛛的视点，趁它前往202号室时慢步前去201号室。由于蜘蛛尸人对声音非常敏感，所以步行时要小心。

D：调查(D)点的窗帘把其打开「カーテンを开ける」，然后再选「外へ出る」出外，经由外围往202号室，途中必须回避走廊上蜘蛛尸人的视线。

E：趁着巡逻蜘蛛尸人在201号室时，慢步进入201号室往(E)点的门后待机。当蜘蛛尸人再次离去后，便沿着前方的路走，进入第1病栋。如果被发现，只要向前冲并把门关上便可。

F：前往1阶的(F)点，按动该处的警钟「非常ベルを鳴らす」，通知宫田和牧野达成条件。

经了条件2：发现「天使像」

攻略2

A至B：A至B跟达成条件1相同，先逃过奈美尸人的追捕。

C：[illegible]

G：取得贮藏库内的武器雨伞后，趁着与奈美尸人背向时慢慢前往(H)点。

H：于(H)点存在「消火器」，把其推倒后会释放出大量白烟，然后再呼叫引诱奈美尸人前来，由于白烟关系她会暂时停止行动，趁着此时机往101号室走。

I：进入101号室，调查床上的白布可取得「天使像(天使レリーフ)」达成条件。

条件2必须Scenario：–

Key Scenario：

(19)：成功利用消火器使奈美尸人停止活动后，先不要进入101号室，经由前方的门往中庭去，利用雨伞把该处蜘蛛尸人击倒后，把(I)点的输送带的门拉开，从而开启「宫田司郎第2日00时的Scenario(19)」。

取得Archive

宫田医院历史年表(第一病栋仓库内的轮椅上)

天使のレリーフ(101号室内取得天使像达成条件2)

Scenario(17)

人物：美滨奈保子

详细：羽生蛇村小学校折部分校 / 体育馆 / 初日 / 22时11分08秒

终了条件1：逃出「学校」

攻略1

A：从最初开始，即使不移动也会被下方的蜘蛛尸人发现，所以直接往(A)点的长梯。

B：[illegible]

C：[illegible]击倒，成功的话其他的蜘蛛尸人也会停止活动。

D：进入(C)点的教材仓库，取得当中的「教材用指南针(教材用コンパス)」。

E：[illegible]

F：利用「小仓库之鑰」打开(F)点小仓库的门，从而逃出学校达成条件。

终了条件2：发现「羽生蛇村民话集」，逃出「学校」

攻略2

A：[illegible]针」。

G：进入(G)点的图书室，调查后方书架会发现跟图书陪相同号码的书，[illegible]

[illegible]

条件2必须Scenario：[illegible]

Key Scenario：[illegible]

取得Archive

星を見る会のプリント(体育仓库内)

羽生蛇村民话集(利用[illegible])

Scenario(18)

人物：高远玲子

详细：刈割 / 废仓库 / 初日 / 23时45分18秒

终了条件1：令「四方田春海」逃出「刈割」

攻略1

A：带着春海一起，然后于(A)点的废仓库内取得「火机(ライター)」。

B：在前往教会附近的路上，一边击倒尸人一边前进。

C：[illegible]

D：于废车的内侧会发现司机位的窗打开了，选「鳴らす」按响喇叭引诱尸人注意后，于车后方选「バルブを开ける」打开油盖，最后利用「火机」点火引爆达成条件。

终了条件2：顺序点起灯亭的灯，使「四方田春海」逃出「刈割」

攻略2

A：于(A)点取得火机后，这次先让春海隐藏在废仓库内。

E、F、G、H：利用学校取得的蜡烛，顺序把E(灯亭D)、F(灯亭A)、G(灯亭B)、H(灯亭H)的火点着，接着会发生事件取得「天地救之传－木る传传－」。

B至D：回废仓库跟春海会合后，按照达成条件B至D的过程去做便可。

条件2必须Scenario：(4)、(5)、(6)、(9)、(10)

Key Scenario：

(31)：进入(1)点的[illegible]车内，于客席位可取得「卡式带(カセットテープ)」，从而开启「竹内多闻第3日22时的Scenario(31)」。

(21)：同样地开门锁进入车内后，解放车的煞车掣使其掉入下方的河中，从而开启「[illegible]时的Scenario(21)」。[illegible]话，是不能取得客席位的卡式带的。

(32)：于达成条件2中，顺序点着灯亭4个位置的灯，会自动开启「须田恭也第3日23时的Scenario(32)」。

取得Archive

圣歌集(铁栏附近的墓上)

天地救之传－木る传传－(顺序点着4个灯亭的火后)

Scenario(19)

人物：宫田司郎

详细：宫田医院 / 第一病栋诊察室 / 第2日 / 0时49分33秒

终了条件1：打倒恩田美奈

攻略1

A：[illegible]

B：[illegible]

C：[illegible]

D：[illegible]

E：一边击倒蜘蛛尸人一边前往1阶(E)点的药库，取得当中的「地阶之鑰」。

F：折返前往第2病栋(F)点的地下入口，利用「地阶之鑰」开锁进入。

G：进入(G)点蒸气室(ボイラー室)，把里面的美奈尸人打倒达成条件。

终了条件2：取得「宇理炎」

攻略2

A：[illegible]

H：前往1阶的(H)点的检查室，这里原本锁着现已打开，把当中蜘蛛尸人击倒取得「脑波测定器」。

I：经由2阶回到第2病栋(I)点的输送台，然后把「荧光灯」投入其中，截取中庭狙击手的[illegible]

J：[illegible]

条件2必须Scenario：(16)

Key Scenario：

(2?)：[illegible]Scenario(2?)」。

(30)：[illegible]的Scenario(30)」。

取得Archive

入院患者の手纸(检查室的书桌内)

宇理炎(完成达成条件2)

Scenario(20)

人物：须田恭也
详细：田堀／废屋中之间／第2日／1时11分11秒
终了条件1：跟「神代美耶子」逃出「废屋」

攻略1

A：[illegible]
B：[illegible]
C：[illegible]「机之键」。
D：[illegible]「钳子(ニッパー)」。
E：[illegible]「钳子」后会再出现一只巡逻尸人，所以往(E)点的动作要快。
F：[illegible]破口离开废屋。
G：[illegible]

终了条件2：发现「[illegible]」

攻略2

[illegible]后方把他击倒。
[illegible]

条件2必须Scenario：(2)、(9)

Key Scenario

(22)：[illegible]，从而开启「须田恭也第2日7时的Scenario(22)」。
(24)：利用「纳户之键」把纳户打开，发生踏破地板事件后带着美耶子[illegible]

取得Archive

[illegible]

Scenario(21)

人物：前田知子
详细：刈割／棚田／第2日／6时06分01秒
终了条件1：到达「教会之道」

攻略1

A：由废屋前往(A)点再前往(B)点的途中，由于知子已半尸人化，所以尸人不会作袭击，可以安心前去。
B：(B)点的桥已断，把在旁边的大树推倒作为桥梁，直接前往「教会之道」达成条件。

终了条件2：[illegible]见的状态，到达「教会之道」

攻略2

C：[illegible]份的尸人引至这边。
D：[illegible]
E：[illegible]合，只好RETRY[illegible]
条件2必须Scenario：[illegible]

Key Scenario：

[illegible](27)」。

取得Archive

[illegible]

Scenario(22)

人物：须田恭也
详细：蛇之首谷／折卧之森／第2日／7时03分41秒
终了条件1：击退「头脑尸人」

攻略1

A：先吩咐美耶子站在(A)点位置的窄路作等待，接着穿过吊桥。
B：穿过吊桥后会马上发现(B)点的「火机」，取得后再折返。
C：[illegible]
D：接着前往(D)点追赶头脑尸人，由于头脑尸人会逃走，更会走到(A)点美耶子待机的位置，趁着美耶子挡着它去路时由左方的路绕道进行截击，把它打倒后达成条件。如不幸被头脑尸人逃到吊桥另一方，建议还是RETRY重新再挑战。

终了条件2：取得「38口径警察枪」

攻略2

F：穿越吊桥来到选矿所的入口前，然后截取蜘蛛尸人的视点确认钥匙的位置后，趁着它在暖炉前停下来时往(F)点的障碍栏，把障碍栏移位「バリケード」，借此使其中一名犬尸人往更下方走。
G：[illegible]到选矿所左方。
H：[illegible]
I：[illegible]
J：前往(J)点的水池边，[illegible]后再开动电源把警察电晕过去。
K：再把电源关上，[illegible]

条件2必须Scenario：[illegible]

Key Scenario

[illegible]警察枪」，达成条件2时，会自动开启「[illegible]恭也第2日20时的Scenario(26)」。

取得Archive

[illegible]－カストリー([illegible])
美浜奈保子の履历书(选矿所外南广场的铁筒上)

Scenario(23)

人物：竹内多闻
详细：蛇之首谷／戾桥／第2日／10时29分56秒
终了条件1：打倒狙击手

攻略1

A：前往北走到吊桥处，于(A)点的吊桥前可找到气油，选「ガソリンを撒く」把汽油撒到吊桥上。
B：[illegible]
C：[illegible]
D：视界截取狙击手的视点，趁他望向电视亭时站在(D)[illegible]
E：于吊桥另一方再摆好射击姿势，把该处的蜻蜓尸人击倒后往(E)点取得「水管(ホース)」。
F：来到(F)点后，视界截取狙击手视点，趁他望向吊桥[illegible]条件。

终了条件2：让「志村晃」去回忆

攻略2

[illegible]

条件2必须Scenario：[illegible]

Key Scenario

[illegible]ース)」，从而开启「竹内多闻第2日18时的Scenario(25)」。

取得Archive

志村晃の古びた写真(达成条件2中自动从[illegible])

补遗点：当Scenario(3)的达成条件2开启后，前往尸地处可以找到「钥匙」，接着在前往河底的绿色水管(持枪尸人附近的河底)处，把开关壁上的锁解开后，从而开启「牧野庆第3日12时的Scenario(29)」。

Scenario[25]

人物：竹内多闻

详细：[illegible]时37分11秒

终了条件1：[illegible]

攻略1

A：经由攻略的路线前往(A)点，而途中会遇到不少的蜘蛛尸人，由于到最后需要用上大量的子弹，因此能回避的也应该回避，活用蜘蛛尸人不懂开门这一点，被命中一击后马上逃走并关门。

B：继续经由攻略路线走，前往地下1楼(B)点的机材室，取得放在桌上的手术用「钳子」。

C：折返到2楼，前往隔离室(C)点的房间，于病床头会发现被扣着的钥匙，这里利用「钳子」把扣破坏，去取得「中庭之键」。

D：折返回到1楼(D)点的中庭大门前，利用「中庭之键」把门锁打开。

E：把中庭的蜘蛛尸人击倒，爬入(E)点的石像旁通路，打开通路内深处的门会遇到奈美尸人，命中她6发子弹能击倒她，然后再调查两手术床之间的桌子找到"依子的眼镜"达成条件。

终了条件2：发现「相簿」

攻略2

F：[illegible]

G：前往1楼(G)点的男子洗手间，于窗边选「ホース引き入れる」把垂在窗外的水管拉入水渠内。

H：回到2楼(H)点的男子洗手间，于水龙头前选「水を出す」把水放出。

I：回到1楼(I)点的男子洗手间，由于水渠已注入水，可以取得里面的「二阶第二病栋之键」。

J：到(J)点2楼走廊把门锁打开去第二病栋继续向前移动。

K：进入(K)点的资料室，可从桌上找到相簿从而达成条件。

条件2必须Scenario：(19)、(23)

Key Scenario

(28)：于(1)点的院长室拾起里面唱机上的「唱机针(レコード针)」，从而开启「竹内多闻第3日03时的Scenario(28)」，而这Key Scenario只有在进行达成条件2后才能完成。

取得Archive

[illegible]

Scenario[24]

人物：四方田春海

详细：田堀／废屋内居间／第2日／15时19分59秒

终了条件1：逃出「废屋」

攻略1

A：在最初开始的(A)点，视界截取前田知子和其双亲三位尸人的视点，[illegible]离开柜出外。

B：以慢步不被发现的状态，慢慢地进入厨房内(B)点，去取得放在右方[illegible]

C：取得键后马上慢慢移动到2楼，进入2楼的下宿部屋(C)点待机，[illegible]

D：在知子进入子供部屋后，慢慢前往(D)点，利用「红色锁之键」解锁[illegible]

E：来到出口的(E)点，会再遇到变成尸人的高远老师，马上折返拔腿而[illegible]

终了条件2：发现「比斯人形」、逃出「废屋」

攻略2

A至D：(A)至(D)点的过程跟达成条件1相同，然后来到寝室先停下。

F：躲藏在寝室(F)点的柜内，会自动发现里面的「纳户之键」并取得。

G：[illegible]

H：再次趁着知子尸人、父尸人和母尸人分别在2楼、厕所和厨房时，慢步移动到(H)点的纳户部份，调查破坏地板取得「比斯人形(ビーズ人形)」。

E：接着再重复离开废屋的步骤，离开废屋后绕废屋一圈摆脱高达老师往出口达成条件。

条件2必须Scenario：(20)、(21)

Key Scenario

(27)：趁着知子尸人进入子供部屋时，慢步地进入于门口左方的(1)点可找到「布偶(ぬいぐるみ)」，从而开启「四方田春海第3日00时的Scenario(27)」，要留意当知子尸人开锁时趁下往前移动为进入部屋为最佳时机，否则可能赶不及而被发现。

取得Archive

ビーズ人形(纳户部屋的破坏地板内)

カモシカ学习帐(子供部屋的桌上"知子画图画的那本")

Scenario[26]

人物：须田恭也

详细：大字粗户／真鱼川岸边／第2日／20时31分33秒

终了条件1：跟「安野依子」一起入侵尸人之巢

攻略1

A：先让依子在起点或台阶附近等待，然后前往(A)点把尸人打倒，爬上杂物架借此爬到违法建筑物上。

B：关掉灯慢慢移动，不要让狙击手发现到(B)点的铁闸前，利用烧烤铁敲打铁闸锁把其破坏继续前进。

C：经由违法建筑物的通路到(C)点的通路后，前方的路需要关掉灯慢慢地移动，否则被狙击手发现它会改变站立位置，要击倒它变得更有难度。

D：经由(D)点的长梯慢慢爬回地面，逐渐走近狙击手把它打倒，然后再呼唤依子回来一起经由食堂继续前进。而对付狙击手时可以尝试换上手枪。

E：于(E)点的铁桶顶可找到「锯子(折こむ锯)」，但在取得前小心被墙壁上的尸人偷袭。

F：经由食堂和米屋之间的路走，来到(F)点后先停下，截取火警塔上狙击手的视点。

G：先作呼唤把附近徘徊的尸人击倒，然后看准狙击手凝望右方时马上向前走，爬到(G)点的建筑物上，把依子也拉上来后，然后在缺口前选「木片を切断する」入侵尸人之巢达成条件。

终了条件2：制作「四方田春海」的侵入口

攻略2

[illegible]

F：经由食堂和米屋之间的路走，来到(F)点后先停下，截取火警塔上狙击手的视点。

I：先作呼唤把附近徘徊的尸人击倒，然后看准狙击手凝望右方时马上向前走，走到(I)点的水渠盖上，选「蓋を开ける」进入渠道，再调查铁闸由依子破坏铁闸后达成条件。

条件2必须Scenario：[illegible]

Key Scenario

取得Archive

粗户町内地图看板(烟草屋与石川家之间的通路墙壁上的地图，也就是贩卖机右方)

竹内传书－羽生蛇村の信仰－(六角家的鞋柜之上)

Scenario[27]

人物：四方田春海

详细：尸人之巢／第一层付近／第3日／0时14分26秒

终了条件1：逃出「尸人之巢」

攻略1

A：先前往(A)点待机，截取前方持锤尸人的视点，趁着它修理时慢步到(B)点的墙壁。

B：在(B)点的墙壁上，选「留め金を外す」把告示牌上方的钉取下，然后再慢步回到(A)点待机。

C：过后尸人会因告示牌方向而进入右方通路，因而发现食物而停下来，接着可以慢步到(C)点，选「滑りこむ」爬过木板。

D：一路上也不会出现尸人，来到(D)点选「滑りこむ」再爬过木板。

E：于(E)点选「滑りこむ」爬过木板。

F：在(F)点会发现笑袋，调查后会令笑袋发声。

G：笑袋发声后马上到(G)点的墙角躲藏起来，不要被前来的尸人发现，然后再截取该尸人的视线，趁着它在入口附近巡视时，趁下慢慢移动离开该范围。

H：于(H)点选「滑りこむ」爬过木板，而接着右方的做法相同。

I：爬过木板来到(I)点后，截取视界会发现一头犬尸人在河附近，站在(I)点截取其视点，趁着犬尸人走到桥对岸时，作呼唤引诱它过来，当它走过桥时桥会折断，而它也会掉进河内从此消失。

J：于(J)点选「滑りこむ」爬过木板。

K：直接经由阶梯向前走离开达成条件。

终了条件1：到达「中央交差点」

攻略2

A至J：(A)至(J)点的过程跟达成条件1相同。

L：进入肉屋(L)点的房间中，会发现桌子上放着没有电的时钟，选「电池を入れる」把布偶内的电池放进时钟后，再选「1分后にセット」设定时钟1分钟后响起。

M：在时钟响起前，到(M)点躲藏起来待机。

N：1分钟后时钟响起，中央交差点的头脑尸人会前来看个究竟，趁它注意时钟时经由肉屋上方的门到(N)点选「滑りこむ」爬过木板到达中央交差点达成条件。

条件2必须Scenario：(21)、(24)

Key Scenario

(28)：进入(1)点的近藤家，把其后方门的内键打开，从而开启「竹内多闻第3日03时的Scenario(28)」。

取得Archive

羽生蛇村风土记(在开始地点附近的垃圾箱内，也就是引诱尸人后它吃食物的地方)

神代家お手伝いの日记(近藤家里口外的地面，也就是犬尸人徘徊的狭窄通道)

笑い袋(放置在中野家的桌上)

Scenario[28]

人物：竹内多闻

详细：尸人之巢／第四层付近／第3日／3时03分27秒

合借此前往近藤家中。

Scenario[29]

人物：牧野庆

详细：大字粗户／耶边集落／第3日／12时21分08秒

攻略1

※不论是达成条件1或2，在被飞行狙击尸人发现后

往攻略路线走。

Scenario[30]

人物：牧野庆

攻略1

C、把铁闸打开后往右走。

通洞击倒蜘蛛尸人往前进达成条件。

方墙壁上发现炸弹，选「导线を系ぐ」

把导线跟炸弹连上。

相 同。

F、在(F)点回避过矿山车后，再次进入第一

Scenario[31]

人物：竹内多闻

攻略1

攻略2

Key Scenario

取得Archive

折返到(C)点。

破木地板出现新通路。

终了条件1：到达「竹内家」

制造噪音。

Scenario(32)

人物：须田恭也

[illegible]

[illegible]

攻略1

最后一关[illegible]决战，[illegible]遇到的敌人为[illegible]的神代淳，他利用[illegible]的猎枪展开攻击。由于他会不停移动并躲在柱后等待机会，所以跟他硬碰的下场只有败北。要知道石柱的数目共有3条，会构成一个三角形。在开始战斗时，先截取神代淳的视点，了解他现在身处的柱位置。如图所示假使淳躲在A柱，玩者便要移动到B柱的位置，由于所站位置完全看不到A柱，也就所谓淳不能向我方狙击。接着他又会移动到另一石柱，如果移动的石柱为C柱（例(1)），在他移动中便是攻击他的最好时机，可以摆好狙击姿势等待淳进入攻击范围，重复命中他4次第一回合结束。如果他是移动到B柱（例(2)），由于靠近他打接近战吃亏的只有自己，所以在他移动时便要[illegible]C柱，[illegible]例(1)的机会出现。

成功以狙击枪击倒他后，[illegible]日本刀[illegible]经过一定时间后会出现事件发动宇理炎，而手中的武器也变成宇理炎。接着不停地围着小圈转，当听到淳挥刀的声音时便停下，并转身对着淳，待他冲过来时便发动宇理炎，以中央的炎柱来击倒他。留意直至宇理炎发动中央炎柱前需要时间，所以必须预先使用。

真正把淳击倒后，接着而来的是堕辰子，由于堕辰子是透明的，所以必须以截取视界了解其位置。当每次堕辰子攻击前，总会先移动至恭也附近的空中停下，然后才慢慢过来攻击，在她接近时把位置转向对着堕辰子，然后待她停下再移动的一刻马上发动宇理炎来攻击，[illegible]成功击中堕辰子一切亦告结束。

[illegible]

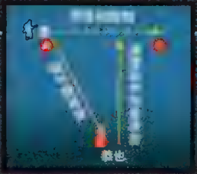
攻略2

最初对神代淳的部份[illegible]相同，接着面对堕辰子时，转换出刚取得的武器焰薙，利用此刀来攻击。首先作视界截取，会发现在恭也身旁出现美耶子，而她会指着一方向。向着她所指的方向走，会发现巨大的三角石镜，利用石镜的反射，看到原本透明的堕辰子的影，透过镜上的影来了解堕辰子的位置，然后趁她快要接近攻击时转身回击攻击。留意手持剑一段时间，剑身会出现一道灵力，只有在此状态下攻击堕辰子才有效，而在视界截取后由于剑未能回复灵力，所以借视界截取来攻击视无效的。成功以灵力状态攻击堕辰子3至4回便告完成，可以观看最后的ENDING 2了。（如果认为以焰薙攻击3回过难的话，大可以利用宇理炎以视界截取攻击堕辰子2次，而最后一次才利用石镜反射的影来攻击。）

条件2 [illegible] Scenario [illegible]

取得Archive

焰薙（[illegible]神代淳[illegible]上[illegible]）



全[illegible]SCENARIO一览

前日

须田恭也	竹内多闻	牧野庆	宫田司郎	思田理沙	四方田春海	高远玲子	志村晃	前田知子	美滨奈保子
[illegible]									

初日

须田恭也	竹内多闻	牧野庆	宫田司郎	思田理沙	四方田春海	高远玲子	志村晃	前田知子	美滨奈保子
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]	(13)17：00	[illegible]

第2日

须田恭也	竹内多闻	牧野庆	宫田司郎	思田理沙	四方田春海	高远玲子	志村晃	前田知子	美滨奈保子
[illegible]	[illegible]		(19)00：00					(21)[illegible]：00	
(22)[illegible]	(25)18：00				(24)15：00				
[illegible]									

第3日

须田恭也	竹内多闻	牧野庆	宫田司郎	思田理沙	四方田春海	高远玲子	志村晃	前田知子	美滨奈保子
	[illegible]	[illegible]			(27)00：00				
(32)23：00	(31)22：00	(30)16：00							

project SIREN

全[illegible]Archive一览表

[illegible]

[illegible]Archive获得法

[illegible]
[illegible]在知子进入子供部屋时，先打开下宿部屋的门，然后在子供部屋门外作[illegible]，[illegible]时知子会走入下宿部屋找寻，趁着她离开子供部屋的好时机马上入内调查桌子。
[illegible]

全[illegible]完

操作说明

十字键	角色移动／选项
左摇杆	切换成主观视点
右摇杆	以主角为中心调整视点／特定情况下召唤大蛇做联合攻击
A	跳跃／决定
B	攻击／按一会再放开做特殊攻击／取消
X	龙击(大蛇攻击)
Y	发动狂乱猛击
L	防御／调整镜头至主角面对方向／选项
R	锁定近距离敌人／按着时作左右或下方跳跃，还可做侧跳或后空翻／选项
START	暂停／确定
BACK	取消

游戏基础知识

一)基本流程：玩者会以出云为根据地，然后按Y键显示前进的地点，选择后再按A键决定，角色就会自动前往关卡入口。这时再按一次Y键，会再有选项画面，"开始"是进入该关，"ほかの场所へ"则是选择该处以外的地点，然后再按A键做决定。而此处也可以选"セーブ"进行记录储存，又或是进入"ステータスメニュー"状态选单。

二)状态选单：这里分为四项，按L或R来选择，"神咒玉"是装置在大蛇上的道具，可以提升大蛇的实力，在游戏中可取得新的"神咒玉"，不同组合会产生各自不同的能力，大家可在选单中按X键练习。此外还有"大蛇之眼"，在某些关卡内可以得到，能令大蛇使用"龙击"时攻击的目标增加。"神镜"是故事中的关键道具。"报告"可看有关本故事的各种新资讯。"设定"是更改各种游戏设定。

行动基础

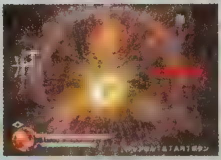
一)防御：按L键可以防御，同时也是调整视点的按钮，当玩者发现迷失敌人的位置时，可以按它移至主角面向的视点。

二)连续攻击：按A是攻击，若连续按A便可使用连续技，此外按着A一会儿双手会发光，这时放开就会使出特殊攻击，而两者是可以结合起来使用。

三)龙击：伴随主角的生物名叫大蛇，当主角持续击中敌人时，体力棒(绿色)之上的剑计量"神咒力"会增加，变成红色时就能按X键发动龙击。但注意要击中对方还需另一条件，就是"着眼"。所谓着眼就是主角击中某敌人一定次数后，其身上会有一个眼的符号，那就代表着眼成功，此时按X键，大蛇的龙击就会向该角色撞过去，给予很大的伤害，发动中大蛇掠过的敌人也会一起中招，要多多活用。但同时要留意不持续击中敌人"神咒力"就会逐渐下降。

四)狂乱猛击：每次以大蛇的龙击命中敌人，体力棒旁壶中的能量会逐渐增加，当储满后就会有心跳，这时按Y键便发动"狂乱猛击"，大蛇会根据不同的"神咒玉"

组合而四处冲撞，被撞到的敌人自然会受伤，最后更会有强力一击。要注意发动时主角并非无敌，另外继续挥剑攻击敌人神咒力也会持续增加。还有心跳一段时间也不发动"狂乱猛击"，狂乱量就会略为削减，大家其实可留在对付首领时才使用。



五)主观视点：按十字键时会变成主角的主观视点，这时继续用十字键移动视点，可用来进行非"着眼"的龙击，通过此行动可以破坏一些物件，例如宝箱，又或是前进路上的铜铎，甚至是在远处的宝箱取物，在游戏中掌握这个技巧是相当重要的一环。还有变成主观视点时神咒力是不会消耗的，解除的方法是用左摇杆移动。

攻略

魔京——魔京潜入

开始时沿路前进，途中某些门的封印需要消灭关键敌人(地图上会以黄点显示)才会开启。另外走廊上也有一些档路的屏风，只需挥刀就能砍破。一些神龛内多数有回复体力的道具"反魂香"。到屋的尽头会见到一个有角骷髅"护摩坛"，必须连续砍它并发动三次龙击才能将其破坏。

BOSS 大僧正文观

此首领平时会浮在半空中，使主角阶户砍不到。对付方法是首先待文观储两个电球，对方会随即将电球分别朝阶户射来，这时只要保持左右走动便不难避开。当文观射过两次电球后，就会垂直降下，玩者要抓紧机会上前攻击，打两三下对方又会回到空中重覆动作。

当文观体力剩下一半时，会有新的行动，就是在中央储数个电球轮流以发射状射出，最初会射他右手边那个，只要以顺时针绕着对方打转就不会中。之后文观又会射两个单发电球，但注意这次储一个便立即射向阶户，而且射完一次会立即降下，因此只要躲避后上前攻击便可。当对方体力剩下一点战斗便结束。

羽黑山——太古之封印

这里是由很多桥连结的山头，当角色走到山崖边沿时会掉下，幸好会自动攀着崖边，只需按上加A键便可跳回陆地。在开始点右手边的凹位内有神龛，以主观视点向它射龙击可得到增加连击数的"剑舞之神咒玉"。由此关开始，关卡会有一些悬空的铜铎，最初它们都有封印咒力，打倒一定数量敌人咒力会减弱，完全消除后要以主观视点向它射龙击破坏，就能解除被封印的门。不过要小心铜铎之下会不断有鱼人冒出。

进入洞内要先收拾一定数量像丧尸般的敌人，破坏北面神像手上的宝箱可取得新的"大蛇之眼"。收拾所有丧尸后便沿着斜道往上层走，途中有需要跳跃越过的地方。走到特定地方有两只金色的蝙蝠，收拾后铜铎封印就解除，然后就在高处使用龙击破坏铜铎，令下层的八角台升起。

之后乘八角台到上层去与敌人战斗。那是四只丧尸加上两只很胖的怪物，后者有两种攻击模式，一种是向主角吐痰，另一种是以它为中心震动，后者只损伤一点儿，却会令阶户行动不便，对付方法是尽量多用着眼发动龙击，没有体力便到门左边破坏壶取回复体力的"反魂香"。

混豪山——太古之守护神

这里是个城砦，要注意敌人懂得防御阶户攻击，发现被挡时便立即转移目标。沿路前进要把关键敌人(头戴铁面具)收拾掉，并解除铜铎封印咒力，再破坏使供前进桥降下。而在一个铁栏内有宝箱，以龙击取得道具提升体力最大值。过桥后消灭关键敌人后，便破坏位于地图左上的铜铎，使另一座桥降下。跟着要通过两边会喷火的窑进入城内。

XBOX

大攻略

●Microsoft ●ACT ●11月20日发售 ●1人玩 ●记忆容量202格以上
●DVD-ROM ●对应硬碟记录／记忆卡／HDTV D2 ●http://www.xbox.com/

魔牙灵

Text: 电玩太郎 Design: Kennie

© 2003 Microsoft Corporation All rights reserved.

城内又是多层，在二楼会发现地面有镰刀挡路，必须先收拾关键敌人，然后破坏一楼左下房间的铜铎才能解除机关。至於同层右下房间内则有"反魂香"。在三楼上方又有关键敌人，收拾后要经右上缺口跳到右下的房间去破坏那里的铜铎。桥就会上升通往四楼，而三楼左上的宝箱内有全回复"反魂香"。在四楼打倒两只关键敌人后(注意别被他们掉到二楼去，否则要在三楼再破坏一次铜铎令桥再上升)，便有八角台降下，搭乘它通往五楼。

这里看似四面都是门，其实消灭房间内所有敌人就有限定的路供前进，注意第二个大房间有宝箱，若先收拾所有敌人就取不到。而前进中有镰刀走廊，这次只要跳过便可。第三个大房间的宝箱则有全回复"反魂香"，收拾所有敌人后可乘升降台到天守阁。

BOSS 楠木

此首领会挥动大刀攻击，亦会挡住阶户的攻击，更有时会用残像闪身避开。不过对付他的方法就是攻击，攻击，再攻击，不断追着他劈砍，他总会有挡不到的时候。若对方走出视线范围就按L调整视点，总而言之不能被他拉开距离，储至一定量的神咒力就立即发动龙击。此外破坏四周的纸门，会发现一个宝箱，内有"反魂香"。

取得四神镜后回到一山道，要小心一些不断产蝙蝠的巢，必须先破坏掉。这里有多个大木箱，攻击能使它们移动，再以它们做阶梯。先到上方用龙击破坏墙壁，里面可取得增加神咒力最大值的"护身符"。然后跳到右边通道，在那里会有两只关键敌人金蝙蝠，打倒后便跳到八角台以主观视点的龙击破坏铜铎，然后迎接另一场首领战。

BOSS 四神西方守护麒麟

所有守护兽的弱点都是在头部。当它喷气时，会将阶户吹开而无法接近。它不喷气时，就会跑来跑去，要小心当它提起前脚，就会向前扑击，那时必须向旁边回避，待它扑击后绕到其面前跳起攻击，击中的话它会垂下头，再趁机多砍几下，之后就要走开。在墙边有多个壶，破坏后有"反魂香"。

当麒麟的体力剩下一半时，就会有新的攻击方式，它会绕着地台边奔跑，然后跳起消失，朝阶户的位置压下，因此在它消失后便四处逃避。而其他攻击与之前没有分别，掌握其动向就不难取胜。

户隐山——杜之封印

这里以鱼人为主，在开始点有藏"反魂香"的壶，前往地图左上跳上竹林将之砍开便有通道。往上走，地图左上通道的门有封印，必须先跳上中段左边凸起的岩石，砍开竹子跳到左边，再沿横木走到右边山道，那里有三座会朝阶户喷火弹的柱，只需连续砍数次再发动龙击破坏。还有要小心途中地上有竹刺陷阱，该通道上也有一个"反魂香"。

到下个地区有樱花树，在地图左下通道破坏壶有"大蛇之眼"。左上则有铜铎，要先消灭关键的灰色鱼人才可破坏，没有铜铎后之前的门封印会解除，同时眼前的瀑布会消失，那里的神龛内有"卧龙神咒玉"，可令一个敌人被复数着眼。

回到之前的地区往左上的路前进，便可到樱花树顶部，沿绕着树的木板及树枝以顺时针前进，当中有需要跃过岩石到樱花树另一边的树枝。绕道前往正上方的神殿门前，便要与两只鬼战斗，对付方法是要同时给予伤害，只要分别连砍多次令两者均着眼，然后发动龙击便可，一点也不难对付。

羽黑山——地之守护神

此关构造上与之前并没有特别大的分别，只是铜铎由一个变成两个，一个位于地图右下方，而沿途有不少障碍物需要以龙击来破坏。两个铜铎的关键敌人均是一只会光学迷彩的鸟人。而地图左上方远处有神龛，必须用主观视点龙击取得，那是"咆哮神咒玉"，令大蛇的飞行距离增加。

进入山洞内，佛像手上的铜铎有两重封印，先收拾底层的胖怪物，然后沿斜道往上层，沿途有新怪物电狼，会蓄势向阶户冲过来。到上层消灭两只鸟人后，铜铎的封印就会解开，回下层破坏它后要分别乘三角与八角台才能到顶层。到了顶层要对付一只胖怪物加两只鸟人，这次要小心没有"反魂香"补体力，同时在地图右上角远处有神龛，必须在战斗中趁机以主观龙击拿取道具增加体力最大值。

BOSS 四神北方守护仙龟

此守护兽的弱点也是在头部，首先要小心它挥动左爪攻击，即使不直接命中，接近时站在地上会遭其地震波伤害，要小心被击中一次随时会连续受袭，要等它攻击后才冲上前连续攻击，总之打不中的话便立即前跳避开。打了一会儿，它就会转向挥动尾巴攻击，只需退后根本不用害怕。在场地边缘地方有壶内藏"反魂香"，要好好运用。

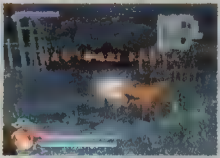
当仙龟体力剩下三分二以下时会有新攻击，就是变成陀螺打转追着阶户，只要绕着墙边逃跑，基本上不难避开，待它停下来便上前疯狂攻击。注意仙龟体力剩下三分一时，它的陀螺攻击会变成不规则冲撞，而且挥爪攻击的地震波会震三次之久，范围亦增大。

魔京——幕府进攻

BOSS 狮兽神

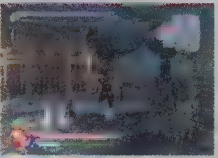
战场是五条大桥，收拾关键敌人后会见到半人半兽的狮兽神现身，它会跑到地图左边被封印的门前，己方就要绕到面前攻击，注意只有攻击对方人形身体部份才有效，换言之必须绕到其身后攻击。要小心对方每次举起手后就有连续电击，大约在两、三下后跳起便可避过，不过就算中招伤害亦不大。

伤对方十分之一的体力左右，狮兽神就会跃到桥下作战，同时会有鱼人参战，



鱼人怎样杀也会只维持四只的数量，因此要集中对付狮兽神。在桥下的壶内有"反魂香"，还有地图左上有个神龛，能够取得"剑舞神咒玉"。

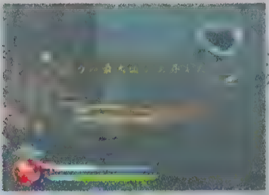
BOSS 楠木



消灭一堆关键敌人后，之前在混豪山对付过的楠木又出现，这次会有士兵陪他一起作战。楠木这次会采取连打带跑战术，当他站在远处便投出四方向飞刀，要小心会有两种不同的方向，最好是跳起避开。当己方接近时他虽然也会挥刀，而且伤害极大，但大多数情况下会逃跑，因此要紧追不舍。其他的喽罗虽说可以不理，但也要小心他们会用魔法攻击，尽量将楠木逼到墙边攻击是上策。如果是体力不足的话，由两旁的楼梯到桥底有一个"反魂香"。

不死山——焰之封印

开始是在一个山洞，打倒所有关键敌人后便解开封印前进。下水后注意在水底阶户会不断消耗体力。在另一边是个呈圆形的河道，其上有两艘木筏以顺时针方向漂浮。登上木筏后可于左上的小道登岸，那里的神龛有新的“狂乱神咒玉”，装上后发动狂乱时大蛇会不规则撞击敌人。



随水流漂到右上方会见到铜铎，并且有两只金色的蝙蝠，要打倒它们才能解封，然后以龙击将铜铎破坏，在右上另一边的河流就会由顺流变成逆流。跳到另一边河流去，很难使两边木筏并排，因此唯有在水中尽快前进，途中有壶石可增加体力最大值的道具。

到右上浅水区后等木筏到来，然后乘它往左上方去，注意鱼人也会跟着上木筏。到地图左上浅水区会有第二个铜铎，这次打倒两只蓝色兽鬼便可解封，它们并不顽强，反而要小心那些鱼人。破坏铜铎后可回右上通道破门前进。

接下来会到达溶岩，这里的火蜘蛛会自爆，因此别和它们死缠。直接到对面的石台上，跳跃时要小心别被喷起来的火烧伤，在右手边的壶内有“反魂香”。到了对面是雪山，会遇上关键敌人红兽鬼，它们会挥火棒，尽量别让对方有攻击机会。

继续前进会有巨石不断滚出来，贴着山壁走就不会被击中，但也要小心道上的红兽鬼，在它们出没的地方攻击藏在地上的壶可得到“大蛇之眼”。

继续走会显示下个铜铎位置，本次要先跳到下层的溶岩陆地对付溶岩怪，它们耐力惊人，行动很却缓慢，不过被击中会伤大量体力，遭围攻的话相当不妙。解后回上层破坏铜铎，溶岩的八角台就会升降。移动到上层跳到对岸，那里有体力全回复的“反魂香”。在右上的山崖不断有火蜘蛛出现，别理会而直接跳攀到顶就可取得“四神镜”。

户隐山——水之守护神

再次来到这里，敌人都比以前强很多，尤其是那些鱼人。这次要直接往左上的通道前进。到了樱花树沿之前走过的路到正北面的大门，在那里会再次碰到狮兽神。

BOSS 狮兽神

它的攻击方式基本上并无不同，仍然是会举手使用连续电击，以及扑向阶户。它的弱点亦是其身体，所以要断绕到其旁边攻击。由于每次击中它后对方便会跳开，所以根本没有机会用龙击，在地图右上方的壶内藏有“反魂香”。

当伤害狮兽神体力达三分之一十，对方就会有新攻击变化，跳到高处用连续电击，只要跑离对方攻击就不用怕被击中。之后会反覆刚才的招式，并不难对付。

继续前进会到一个湖，湖上有多个连接的木排，而守护神神龙就在湖中，这时阶户无法攻击它，必须先解除左上及右下两个铜铎封印使湖水退去。首先要经木排走到左上的洞，但要注意在木排上会引来神龙将其撞翻而掉进湖中，这样就会大幅消耗体力。因此走上木排后要留心其动向，看见木排漂动代表快将被撞击，那时要立即往回走，而被翻过来的木排一段时间内不会再被撞翻。

到了洞中就要对付一定数量的鱼人，小心别把鱼人打出洞外。破坏铜铎后水位会下降，于是经楼梯绕回正下方，然后助跑跳到木排上，先稍为停下，等自己所站的木排漂动，再跳到右边的木排去。同样地收拾洞中的鱼人破坏铜铎，便迎接硬仗。

BOSS 四神东方守护神神龙

此首领的弱点当然是头部，但平常颇难击中，此外在场中会无限地出现鱼人。神龙会喷出水泉攻击，被喷中会伤很多体力，待在它的头部以下位置相当安全。平时阶户就在那里击杀扑击过来的鱼人，等神龙停止喷水而头降下时立即跳起攻击。此外神龙也会用音波使阶户短时间不能行动。受伤便去取四周壶内的“反魂香”。

当神龙的体力剩下一半时它就会改变攻击方式，它不会再喷水，同时鱼人也不再出现，神龙会直接走近阶户，然后昂首以头部压下攻击，因此看见它昂起头就要退开，等对方攻击后再上前劈砍，这样玩者就应该已稳操胜券了。注意战死的话要从头解除两个铜铎的封印。

混豪山——头领植木

再战这个城砦，本身构造并没有改变，但是那些士兵已经变得很强，不仅时常防御，更往往有数人围剿，而侏儒们全是关键敌人，因此只好全力对付。解除铜铎两重封印后，便要靠不断出现的敌人储神咒力向桥对面高处以龙击破坏铜铎，使桥放下。过桥后又有一堆敌人出现，注意这次关键敌人是较高大的士兵，对方会三连击，而且威力惊人。至于铜铎位于火窑那边桥右上高处。没有神咒力就要引敌人现身。

进入城内先走到二楼，那里会有旋转镰刀，打倒四名关键士兵后便用龙击射击该层远处的铜铎解除镰刀装置。到三楼过桥时有关键敌人，要先引他们到有墙壁的地方，以免对方被打得掉到下层。收拾完后便跳到右下房间破坏铜铎，在那里及同一层左上的宝箱均有全回复“反魂香”，最好先留着。因为到四楼有大量士兵，其中两名是关键敌人。收拾后除了有八角台降下，一楼两扇门也会开启，右下房间的神龛内有“升龙神咒玉”，当敌人倒地后再发动便可使出“升龙击”。

到上层注意这里有三个铜铎，不过必须以正确的次序破坏才能继续前进，错了就要从新开始，而此处全是难缠的士兵。首先别理会起点的第一个铜铎，直接沿路走到下个房间，在那里的宝箱内有“反魂香”，破坏该房间的第二个铜铎后，直接前往其对面的通道尽头小房间去破坏第三个铜铎。之后返回起点破坏最初的铜铎，便可往第二铜铎北面通道去。在那里会进行一场困兽之斗，消灭所有关键敌人后就有八角台往顶楼，大家上去前别忘记取房间中全回复的“返魂香”。

© 2003 Microsoft Corporation All rights reserved.

BOSS 楠木

第三度与楠木战斗，这次他还有四个无限出现的士兵，当然与他们纠缠并没有意思，还是集中狙击楠木较为实际。对方除了固有的攻击模式，还会有新招，就是向前放出圆形的八点光球，又或是连续以乱射方式放出数个光球，被击中能伤六分之一的体力。避免中招的最佳方法就是紧贴着对方不断攻击，最好能够逼对方到栏杆，会更有利己方进攻，有机会就立即使用龙击。同样地在此地有一个全回复“反魂香”，要留待快没体力时再补充。

不死山——焰之守护神

再次前来不死山，这次洞口不会有敌人，直接走到绕圈河道，这次铜铎位于两艘木筏的其一上，要破坏它就必须先收拾站在木筏上的两只水魔兽，只需跳上木筏攻击对方，它们会自然走到浅水区与阶户战斗。而在左上凹位内则有“反魂香”。

破坏铜铎后隔壁河道的流向就会改变，跳上对面的木筏后直接前往左上的凹洞那里有一个隐形的铜铎，破坏它后该河道的水就会退去，可以走到河道正上方及左边消灭三只水魔兽，其中左边尽头的壶内有全回复“反魂香”。

到了溶岩区开始时会有那些溶岩怪出没，它们杀之不尽，因此不理为妙。到了雪地会遇上火魔兽，它们时常喷火，挥动手棒更会使地面燃烧一段时间，不小心踏上会自然受伤。而它们并非关键敌人，因此可以不理。

到雪山上会遇上两只金色的鸟人，由于那里有岩石不断滚出来，因此建议大家先退到左边再应战，它们的攻击力极高，要保持不让对方有反击机会，因为同时还有金蝙蝠出现。收拾完后就要走到右下，在远处以龙击把铜铎破坏，没有神咒力便攻击金蝙蝠来储备。而有岩石滚下来的高地藏有神龛，可取得新的“神咒玉”。

继续前进不理会那些敌人而乘八角台到上层，在上层那个壶内有全回复“反魂香”，由于接着在那里有首领战，因此留待稍后再做补充。不理会那些火蜘蛛直接到山顶就再需要与狮兽神战斗。

BOSS 狮兽神

对方的攻击基本上没有不同，仍然是以连续电击为主，不过攻击的次数增加，而最大问题是不管阶户怎样砍，对方都分毫无损，对付的方法就是赶对方到下层的溶岩中灼伤，但赶下去也需要技巧，要留心每次阶户在狮兽神左手边攻击，对方有向后跳的习性，玩者就要利用这习性逼对方逐层跳下去。当然很多时候对方都未必如你所愿，因此这是一场耐力较量。如果玩者能迅速逼狮兽神掉到溶岩中，它跳回上层时会掉下“反魂香”等道具。

狮兽神其实只是前菜，因为之后有更艰巨的任务等着大家。首先圆形的战斗场地有三条柱，玩者需要靠攻击储神咒力，然后以主观视点的龙击破坏柱对面外壁上的岩石，使岩石滚下把石柱压坏。头两条柱出现的敌人分别是火蜘蛛和红鸟人，到第三条柱时则要面对大量的火魔兽。当三条柱都被破坏后，就要面对最后的守护神。

BOSS 四神方守护神凤凰

凤凰懂得在空中飞行，因此只有靠龙击来对付。在场中会不断有溶岩人冒出，而它们成为阶户储神咒力的对象。在攻击溶岩人的时候，要尽量保持在接近中央的溶岩池附近攻击，这里就可避免遭凤凰所射的火球击中。当储到足够的神咒力后，就远离那些溶岩人，然后用主观视点以龙击攻击凤凰的头部，最多可连续击中两次。

当凤凰的体力剩下一半时，就会改变行动模式，首先出现很多浮空岩石，而阶户就要跳上去接近凤凰（由左下或右上较容易），于最接近的岩石跳起砍其头部，每次击中的话都会有道具掉下，大多数是“反魂香”。当然对方不会束手就擒，当它盘旋在空中时会四处喷火球，所以要保持移动状态。每隔一会儿它会在下层绕着场地转一圈，被扫中会扣很多体力，回避方法分别是站在岩石上，又或是走到接近中央溶岩的位置。

此外凤凰还会令浮空岩石击向场地，只要小心留意它的影子其实便不易被击中。当看见画面出现文字时，表示阶户有新的对付方法，每次岩石乱击后，就是尽快跳到中央的岩石上，按着R锁定目标连续砍。这是一场耐力较量，要好好把握对方掉下的道具。

魔京——京夺还战

首先要在五条大桥上战斗，而敌人分别有士兵、狼、水魔兽及石柱，此地的壶内都是“反魂香”，由于敌人相当顽强，因此非必要时别使用。至于前进的门解封的两个铜铎，隐藏在桥底往西方向河流的木筏上，玩者要在另两边缺口处等待，注意铜铎有光学迷彩，要细心地观察，再以主观视点的龙击来破坏。

到了下个地段是一场硬仗，大门前的铜铎有二重封印，因为阶户会被大量的巨人士兵包围攻击，对方会前后左右夹击，所以要分毫不损相当困难。再加上这里的“反魂香”只有两个，实在相当艰苦。至于迎战的最佳地点是楼梯上，先引对方追着自己，然后绕到楼梯上，玩者就在阶梯上攻击位于下层的敌人，可减低自己受伤的机会。

回到之前与文观战斗的地方，要对付地图下方的两名关键士兵，除右角落外，其余三个角落都有“反魂香”。

进入城内先用龙击破坏左手边的刺栏，然后沿该路绕道到地图右下，然后跳攀着木箱到二楼。二楼的路异常破烂，因此要小心地跳跃前进，途中都有蜘蛛网挡路，只要挥刀就能砍破。当跳到左下转角时，则需要跳攀到三楼的木板。一直以顺时针方向前进。

走到四楼虽然可沿右边外围道路前进，但先走到地图右下角砍破蜘蛛网，在那里会找到一个隐形的铜铎，同时有全回复的“反魂香”。接着沿外围道路以逆时针方向前进，绕到地图左边四楼有三名关键敌人，小心别让对方掉到下层去。收拾完后破坏大门相对的铜铎就能过关。

BOSS 神化楠木

这场战斗在屋顶进行，除了头领之外，还有四名士兵无间断地出现。至于对付楠木的方法当然不简单，在战斗展开一段时间后，他就会蜷缩身体，张开时其胸口就会射出四条激光，被击中者会损失大量体力（包括喽罗在内）。攻击他的方法就是在他发出激光的瞬间以主观视点向其腰部射出龙击。

而难题在于那些喽罗不断出现，会令你疲于奔命。解决的方法是在对方发动激光后，立即跑到地图左边，然后全力消灭喽罗，因为喽罗会惯性在某些位置出现，只要阶户不接近对方就不会被引过来。当四名喽罗都在右边屋顶，就可以去引其中一人过来让你攻击储神咒力（大约走到近中间较深色地方过一点），然后等待神化楠木放激光。

出云——最后之敌

这关非常怪，而且必败无疑，大蛇会被年轻化的文观夺走，并且召唤出共八只之多。战斗时会朝阶户撞过来，基本上无法将所有的都避开，而阶户最多能在对方降下时砍中一两次，然后战死。

出云——黄泉之国

此关紧接着最后之敌。首先要乘上大船，航行中会分别有不同的敌人出现，分别有只兽鬼和鸟人，遇上兽鬼时最好先集中对付会用火攻的红兽鬼，由于阶户已经没有大蛇，因此不能再依靠龙击，保持自己挥剑攻击是最佳的保命方法。

船到岸后将是连场大战，基本上每层都是一直路前进，每到一个房间均会有战斗，大部分房间内必须消灭所有敌人才能继续前进，如战死就要由第一层重打。第一个房间有两只水魔兽，第二个房间则分别有火和水魔兽各一，要先集中对付火魔兽，该房间内的壶中有“反魂香”。

到下个房间注意魔兽会无限出现，而难题是前进的通道会不断反覆开关，必须注意其开合时间，被夹中会损耗不少体力。基本上第一次完全打开后会立即关上，因此要等第二次全打开再前进。到第四个房间有火、水魔兽各一，而第五个房间有地洞掉往下层，若体力消耗了不妨先到尽头取“反魂香”再跳下。

第二层开始是硬仗，第一个房间会遇到火魔兽及两只金鸟人，后者更会在一开始立即撞伤阶户。较佳的应战方法是先对付火魔兽，并用它做挡箭牌回避鸟人攻击，不过仍然有很大机会受伤。

到第二个房间又有魔兽及开合通道，其实魔兽每次最多出两只，而且只有阶户站在房间中才现身。另外如在前一个房间受伤太多，笔者建议留在此处，引一只魔兽现身后攻击它，直至对方死后留下全回复“反魂香”再继续前进。而开合通道的频率与上层不同，今次必须等通道第三次打开时一口气冲过去。

于第三房间会碰上两只强化的胖怪物，它们攻击模式一样，但会连续喷三次毒，因此攻击其中一只时，要保持看见另一只的角度，否则就会看不见对方喷毒的准备动作。同样地在通道尽头也有一个“反魂香”。

第三层更如地狱一样，第一个房间会两只金鸟人加一只胖怪物，由于后者会喷毒，故此要先对付，亦可以一边攻击它，一边用对方做盾牌，消灭它后再全力干掉鸟人。该房间有全回复“反魂香”，不妨留待体力不足时再取。

第二个房间是连场大战，首先要同时面对三只火魔兽，收拾它后会再来三只。接着地图上该房间左下及右上都会冒出胖怪物，以及有金鸟人出现。记着要保持在两只胖怪物的其中一个角落战斗，以免引另一只过来，被夹攻的话则必死无疑。收拾一只胖怪物后就走去对付令另一只，这时又多了一只金鸟人，而最后该房间总共要对付三只金鸟人才能过关。

BOSS 文观

再次遇上文观，这回对方已不像之前那么疯狂，不过仍然要有一套方法才能收拾。开始战斗后要立即斜向跑向其左或右边，因为对方会连放三个电球，斜跑就能避开。接着对方会发动大蛇四处乱冲，被击中的话很容易会连环中招，阶户以文观位置为中心绕圈跑较为有利。发动两次大蛇后，你会听到特别声响，表示文观降到地上，那时要赶紧攻击，因为过一会他便在地上发动大蛇攻击，而玩者好彩的话能令文观跌出“反魂香”。

当文观体力剩下三分之二时，就会有新的攻击方式，第一次大蛇会乱飞，第二次则会乱轰向地下，不过仍然可采用相同的战术，总之等对方降下后就立即上前连续攻击。

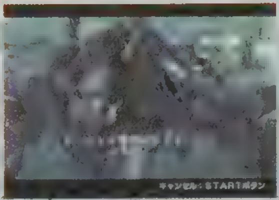
文观剩下三分之一体力时，就会再次改变攻击模式，大蛇会连续地朝阶户所占的位置插进地中，然后过一会儿又连续飞出地面，因此阶户只能不断游走，以及避免走到之前大蛇插入的地方。其实这时反而较易躲避。

BOSS 大蛇

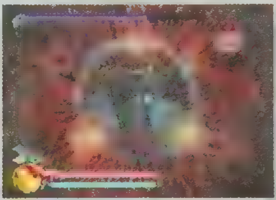
文观死后紧接着与大蛇战斗，幸好会自行补满体力。对方以两条龙的形态现身，它们各有自己的体力，其弱点位于头部，平常会发射出大量的追踪雷射，只有靠四处游走来回避。至于攻击方法，只有等龙头压到地上才能上前攻击，由于龙头很快就缩回去，所以不要离得太远，但太近又会被龙头击中。

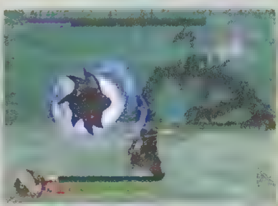
龙头伤至一定程度，会看见中间有一团东西冒出，不过大家无需理会，继续集中攻击原来的目标，当杀死一个龙头后，中央部份就会追加地震攻击，只伤很少的体力。两个龙头全部消灭后，大蛇便变成完全体。注意对付龙头其间战死的话，需要再由文观那场战斗重新开始。

BOSS 大蛇完全体



终于到了最终决战，阶户体力会自动补满。大蛇完全体的主体，会停留在画面上方不动，它以那些小型大蛇乱冲攻击，其弱点位于胸口的青点。注意绝对不可接近它，否则会遭对方挥臂攻击。对付方法是当大蛇冲向阶户时，要挥剑将之砍下，给倒在地上的大蛇补上一刀，就会再短时间内成为你的攻击目标，趁此机会再以主观视点用龙击射向主体弱点，但需注意弱点也会有开闭。此外那些大蛇也成为阶户补体力的供应者。大部份大蛇消失后会留下“反魂香”，而当你已取得一只大蛇，然后再砍倒另一只，第二只必会留下道具，所以体力低于一半时不妨先集中补充。





当主体的体力少于三分一时，就会有新的行动，虽然仍然是以大蛇作冲撞攻击，但同时会有气流吸引阶户到主体身前，使己方较难击中冲过来的大蛇。战胜后自然可以看到精彩的结局，战死的话则直接由完全体这场开始重新挑战。

完

进入浩瀚的KUDOS世界

这次的《PGR2》在玩法与模式都与前作有很大的不同，最主要分别是本作在比赛中并不单纯看玩者在赛道中的表现赢取的KUDOS来给予奖牌，而是将奖牌代表不同的难道，分别是白金（专家）、金（困难）、银（中等）、铜（简单）、钢（新手）。玩者可以由浅入深，逐步提升自己对赛道的熟练度后再挑战高难度，又或是一开始便玩高手难度。

另外本作收集车辆的方式也与前作有所不同，当玩者设定自己的名称及车牌后，便可以自由选择喜欢的比赛模式，除了"自我超越赛"之外，其他模式比赛后都会根据你的表现（例如甩尾、一段路程无碰撞、超车、驶过路边令车作两轮行驶等等），以及参加的难度，在赛后给予KUDOS。在选择比赛时画面右上会显示你现在所得的KUDOS，以及下个等级所需的KUDOS，储至指定数量就会升级，获得KUDOS代币，利用那些代币来购买新车。

如何买新车

购买新车也很特别，在"KUDOS世界大赛"里，当玩者选择车款时，留意画面下方指令有"车库"和"陈列室"，按左右来移动，然后以A键决定，在"车库"可看该车款系列内可用的车，有幕布盖着的代表尚未购入，按Y键玩者更可自由在车库内漫步观赏。到"陈列室"则可购买或尝试新车，在那里玩者可以自由走进不同的房间，里面有齐各车厂的车款，除了"ULTIMATE"级数的车不能试及购买外，走到其余的车辆前可选择试车或购下，当然你要足够的"银两"才可买入。

比赛模式简介

KUDOS世界大赛

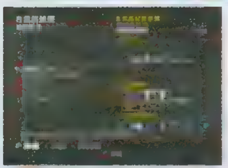
此模式是以不同车款系列来进行比赛，全部共有十四种，例如"小型跑车"、"敞篷跑车"等等，玩者必须完成一个系列才能挑战下一个，而每个系列内都有多个赛事，各有不同的比赛方式，比赛方式也会随车辆系列不同而有差异，总共有以下七种玩法。

热门赛道：	在规定的时间内完成一圈赛事。
测速照相机：	在一段路程里将车速尽量提速，要于终点前的照相机前达到指定或更高的车速。
街道赛：	这时与数名对手同时比赛，然后在限定的圈数内取得指定或更佳的名次。
一对一：	与电脑对手单挑并且取胜。
超车：	在限制时间之内超越指定或以上数量的对手。
角锥挑战赛：	在摆满雪糕筒的赛道上，以甩尾等技巧通过两个红色雪糕筒之间赚取指定以上的KUDOS。
计时赛：	在指定时间以内完成全部圈数。

限时障碍赛

此模式其实是将KUDOS世界赛里的"街道赛"、"计时赛"和"角锥挑战赛"挑出来，然后作个别比赛，每个模式均分别五个级别，每个级别有四条赛道，换言之一个比赛共有二十条赛道。而它们也会分为白金、金、银、铜、钢五种难度，自然取胜条件是愈来愈难。最特别的地方是此模式会限制玩者只能选某一款车，因此胜负取决于对赛道的熟悉，以及对不同车款操作的掌握。

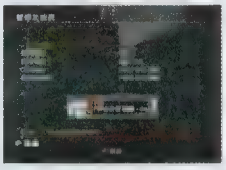
自我超越赛



简单来说这是一个计时赛，在此模式里不会赚到KUDOS，而游戏分为"赛道挑战赛"和"赛车挑战赛"，区别在于前者是看玩者在某赛道录得的最快圈速，以及某赛车本身的最快圈速。至于可选选的赛道当然必须透过其他模式玩过的赛道才能用到。

如何使用自订专辑

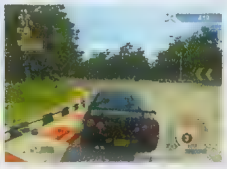
相信很多人都会喜欢把自己录进XB硬盘中的歌曲于比赛中播放，现在便教大家方法。首先选选玩者的档案，然后在"选项"里选"声音／音乐"，接着挑"PGR2自订专辑"。在那里选"新增／移除曲目"，按L或R移到你录进硬盘的曲目，然后选"新增／移除所有曲目"便可离开。



在任何比赛中按START进入暂停功能表，然后选择"选项"，在那里选"广播／CD选项"。在该画面将"音乐模式"转为CD，并把CD专辑变成"PGR2自定专辑"便可。

驾驶注意点

本作最大特点其实是不再侧重以KUDOS来论成绩，因为很多人未必能做到这样的技巧。当然在比赛中能够活用的话，对赛事始终有利。虽然游戏中碰到栏杆便不计算KUDOS，但是却允许与其他车碰撞，很多时大家可靠对手来过急弯，一来能阻碍对手，二来避免KUDOS被扣除。不过要注意若双方在高速行驶时，碰撞的话却很易造成车身失控，所以千万别想以碰撞来妨碍别人，这只会弄巧反拙。



至于驾驶技巧方面，其实首要是留意路面，道路上的弯位都会有车痕，那些基本上是最佳过弯指标。事实上理想的入弯是走外→内→外线，让自车有足够的空间驶入和驶出弯角。其次在入较急的弯位时，切记先放开油门，然后才按刹车。两者一起按虽然很多时能造成甩尾，但更容易让车身失控，很多时因此横撞向围栏，加上本作除了"角锥挑战赛"注重甩尾争取KUDOS外，其余比赛重点是胜出，所以甩尾已不再时比赛的重点。

攻略PART.1

本次攻略由于比赛的项目以及赛道繁多，所以也只能挑选个别的比赛模式来攻略，当中会选选指定某车款作赛的"限时障碍赛"的"街道赛"为重心。

1）香港 THE CONVENTION CENTRES

车款：CHEVROLET CAMARO SS

赛道分析：这可以算是条比较容易的赛道，不过要注意你使用的CAMARO SS是辆甩尾很厉害的车款，因此要小心在急弯时转过头。

A）开始后不久有一个弧形左转弯，由于路面宽阔，所以要驶过去并不难，但要小心控制自车的甩尾，还有是首圈所有车一拥而入，要尽量避免碰撞。

B）接下来驶入停车场的直角弯，这里较表面所见更为急剧，最好根据路上车痕驶入，还有要小心停车场中放置有栏杆，撞到的话你便会大幅落后。

●Microsoft●RAC●发售中●1～4人玩●$299●记忆容量34格以上●DVD-ROM●对应硬盘记录／记忆卡／XBOX LIVE/HDTV 480P http://www.xbox.com/
PROJECT GOTHAM RACING 2 Text：电玩太郎 Design：MW

C)通过海旁的路后有个浅S字弯，驶入右转弯后要立即放油门并稍为按刹车。

D)最后靠向内弯向左转，当然最理想的是能在此时作出甩尾，然后在入直路时修正车身。

2)横滨 HONCHO DORI(3圈)

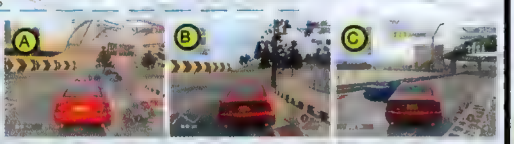
车款：FORD SVT MUSTANG COBRA

赛道分析：这条赛道可能是众赛道中设计最简单的，因为它呈菱形，而玩者所驾的车实力也算平均。不过要注意的是对手意外地顽强，所以如何活用四个直角弯相当重要。

A)首圈第一个弯位要面对其他对手堆在一起的情况，要尽量争取由内弯驶入，这样就算碰到对手也不会太易失控。

B)往后的弯位其实大同小异，重点是习惯入弯的角度，以外→内→外的方式通过，也可以利用一些超技术在过弯时压着对手的车身。

C)若能顺利地在首圈带出，对手就很难从后追赶，当然往后玩者也要保持过弯的技巧。



3)芝加哥EAST KINZIE CROSSOVER(3圈)

车款：HONDA NSX–R

赛道分析：此赛道外型接近8字，当中有不少直角弯位，因此玩者必须抓紧刹车点，以免因碰撞栏杆而落后。所驾驶的NSX–R性能相当高，不过要注意它的甩尾能力却很差，因此要求的刹车技巧更高。

A)开赛后不久就有连续两个左转直角弯，这时众车堆在一起，要超越必须走内线，以求在车群里突围而出。

B)通过一条长而不急的弯道后，会到一个右转大弧弯，这里是超越对手的最佳地点，由于此弯相当宽阔，因此如何以最短路线通过是关键。

C)在大弧弯之后是条直路桥，不过要注意桥的中间有障碍物，因此玩者要小心别撞到中间，否则就会前功尽弃。

D)通过桥后不久有个右转直角弯，在这里要稍为按刹车来保持足够空间驶入。

E)在桥底也有一个接近直角的弯位，同样地要适时减速，待转过去后才一口气按油门，然后直趋终点。

4)华盛顿D.C. CAPITAL THRILL(3圈)

车款：NISSAN SKYLINE GTR(R34) NUR

赛道分析：这是条相当困难的赛道，有相当多突如其来的急弯，加上对手的速度也相当高，实在不易应付。而你所使用的车辆虽然有加速力，但是最高速却只属一般，还有它的甩尾相当厉害，不擅长用甩尾的人会感到吃力。

A)这是一个看似直角，但其实却是急弧形弯，在驶入前必须好好地减速，否则在驶入后才减速已迟，自车必定因甩尾而失控。首圈最好趁其他车驶入时由内弯压着其他车，但仍然要小心自车甩尾的情况。

B)经过连续的多个长弯位之后，是一个转右的超急弯，事前必须放开油门减速，否则以自车的甩尾能力最终只好横身撞向栏杆，损失大量时间。

C)通过超急弯后有一段长而不宽的大右弯道，到附图位置时要注意必须放开油门，因为转右时会发现较视觉更为急速，会易于失控碰壁。

D)通过两个宽阔的弯位后，到附图这个看似不急的左转弯位，要注意速度太高的话，到这里就会出现失控，因此应在入弯前先行减速。

E)这里又是一个陷阱，虽然只是很浅的弯位，但由于有高低差，因此在高速行驶时会四轮离地，因此玩者要提早把握入弯位置，在车着地前不要按方向键，否则着地后就会失控。

F)之后会有个较急的左转弯角，在这里可发挥NUR的甩尾优点，以一脚刹车后踩油门滑过去，自然出直路时要懂得修正车身。

G)接着是个连续的左→右→左转的弯位，在那里必须好好掌握车速，以及入弯角度，小心不要过份地靠向内侧而碰到栏杆。

5)巴塞罗那 CATALAN CHALLENGE(3圈)

车款：HONDA S2000

赛道分析：此赛道原则上并不算特别困难，最主要的关键其实是中段及后段的两组连续弯位，能够顺利通过已是成功的一半。至于玩者的车胜在加速与操控都不俗，要取得胜利将比较容易。

A)首个弯位要避免与对手碰撞，尤其是首圈时可以由内侧闯入，由于往后的一段路并非急弯，所以通过后维持在靠左的路线也可。

B)接着是个左转的大弧弯，在这里最理想是按一下刹车，然后再按油门应可驶过，特别是之后就是大直路，所以入弯理想大有帮助。

C)大直路之后由直路闯入的左转直角弯，需要刹车把速度下降才能通过。

D)然后是之前提及的连续弯位，首先沿着车痕靠着左边栏杆驶入，擦过路墩更好。

E)修正车身后到下个弯位，便靠右边栏杆前进，这时车速要降至85km左右，通过后再加速。

F)通过一段小直路后，又有一个连续弯角，今次要用100至110km的速度，以右内→左内→右内的路线一口气通过。

G)至于之后看似急弯的路段，其实只要保持在115km以内的速度便可通过。而最后的直角弯也不如想像的急速，只要稍为减速已足够。

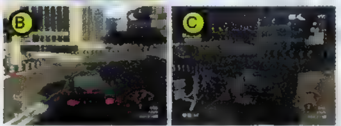
6)悉尼 HICKSON RUN(3圈)

车款：PORSCHE CARRARA

赛道分析：这条赛道外型看起来像一块T骨扒，但它却不如表面上那么好“吃”。其中有三个急弯要处理，特别是中段有一个陷阱，如在那里大意的话就难于翻身。

A)通过大直路后有一个直角左转弯位，在首圈与其他车抢位时，最好先靠中线再减速驶入，因为应该会有车挡着外线，而往后两圈则维持外→内→外的过弯法则。

B)经过另一段大直路后，在尽头是个发夹弯，于右边最后一个黄色指示路牌时就要按刹车，将车速降至80km左右，否则便会碰壁。



C)到发夹弯另一端又是个左转急弯，同样地把速度降至85km左右，然后靠内线闯过去，成功的话可大大缩短与对手的距离。

D)接下来是条长长的直路，不过要注意在不断地加速之下，到尾段S字弯位已达220km，加上弯位的路墩令车身两辆腾空，一个失误随时会碰栏。因此要留意前方风景，当看到深处有仓库便代表沿着正确的方向行驶。

E)之后是条细长的右转弯，在这里同样要小心不断地加速会令车身产生离心力往左抛，所以要适时地收油。

F)当通过铁桥后会有一个陷阱，就是左转弯之后道路会一分为二，若是撞向中间的栏杆就随时会落后，因此要小心决定自己的行车线。

G)又通过一条绵长的弯路后，便有另一个左转急弯，依照路上车痕行驶自然是最理想的，在入弯时按刹车把车速减至75km左右，可凭之后的加速力超越对手。

攻略PART.2

7)横滨 KISHAMICHI(3圈)

车款：FERRARI 275 GTB4

赛道分析：这条赛道是由很多直角弯与直路组合而成的赛道，而最大难题相信是玩者所驾驶的法拉利275 GTB4，因为它的操控性并不高，相反甩尾就相当强，所以在过急弯时要早放油门按刹车，在入弯后立即踩油门，并迅速修正车身。

A)通过开始的大直路后，会有一个由五线转二线的右转急弯，这时车速必须调低，不过在首圈的大问题可能是遭对手碰撞而先去优势。

B)通过一条颇长的道路后，便是两个左转弯，尤其是第二个是直角弯，因此要小心地减速，否则很易碰到外栏。

C)在这里是两个直右转的角弯，由于之间隔着一点距离，故此不可期望能一次过甩尾过去，如何保持速度连过这两个弯才是重点。

D)过了一段直路后又有一个短右转直角弯，之后会立即需要向左转，所以千万别因甩尾而转过头。

E)经过长长的直路及一个120度弯角后，有一个右转直角弯，要小心别因之前过度加速而失控，记得先收油，按刹车后再踩油门。

8)华盛顿 D.C. CAPITAL THRILL 2(3圈)

车款：FERRARI DINO 246 GT

赛道分析：每逢在华盛顿比赛都是一场硬仗，兼且是在晚上比赛，掌握赛道特性相当重要。此赛道由中段开始变得困难，后段更由多个直角弯组成，能活用甩尾技术的话自然最好。至于所驾驶的法拉利DINO是辆能力平均的车，只是加速和最高速稍弱。

A)开始时并没有特别急的弯位，是用来赶过对手的好时机。

B)这里是个右转直角弯，由于道路相当宽阔，所以并不难拐过去。

C)通过连续而不深的弯位，便到了整条赛道最急的发夹弯，必须在驶进去时猛踏刹车，务求造成甩尾滑过去，还有要小心转过去后小心甩过头。

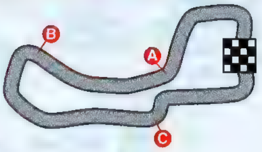
D)通过建筑物底部有个右转的直角弯，在路面车痕地方刹车，可以用尾弯过去。

E)之后又有一个右转直角弯，过弯的方法与前个弯相同。之后的两个直角弯由于路面宽阔，所以并没有太大的难题，或者重点是大家如何掌握内线以最短时间通过。

F)到终点前有一个短而连续的S线弯，注意入弯角度的话就算不减速也能顺利通过。

9)香港 HARBOUR RUN(3圈)

车款：VAUXHALL VX220 TURBO



赛道分析：这条赛道有部份与“THE CONVENTION CENTRES”相同，所以那部份不会重复介绍。这条赛道算是比较简单，并没有特别要注意的急弯。至于玩者所用的车款虽然速度不济，但胜在操控性良好，因此要利用弯位来抢前。

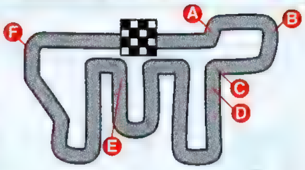
A)通过会展停车场沿海的车路后，会有往右转的弯位，要记着今次往后是大直路。

B)经过长长的直路之后，接下来会此赛道最急的弯位，不过比起之前的其他赛道来说并不算什么，因为转弯后是五线行车，只要懂得在入弯前收油，过弯后加速应可轻松过关。

C)之后一大段路都没什么难度，直至此处左转入演艺学院的弯角，必须把速度降下才能避免擦栏杆。

10)芝加哥 RIVER CROSSING(3圈)

车款：LOTUS 340R



赛道分析：芝加哥的赛道其实与华盛顿不遑多让，因为前者有超多的直角弯，换言之胜负就是如何能以极限的速度过弯。本赛道使用的LOTUS 340R速度不高，而且操控也属一般，幸好有不俗的加速力，因此就算在弯位多减速也可凭加速挽回。

A)开始后的直路可让玩者将名次爬升至第二名，但小心第一个左转急弯也近在眼前，不好好刹车就会转不过去而撞墙，从而令名次下跌。至于往后的另一个直角弯因为之前已减速，相信不难闯过。

B)接下来的右转弯位较直角弯深一点，不过相对地路而较阔，所以反而不算困难。而之后进隧道的右转弯也只需稍为收油便足以驶过。

C)驶出隧道后有一个左转直角弯，虽然那并不是特别难，但要小心如有其他车和你抢位的话，选择走外线可能会更好。

D)之后过桥时要留意道路中间的栏杆，然后会有多个由直路及左转直角弯组成的道路，由于道路不算狭窄，无需故意走最内线，反而保留一点更好，以免碰到内栏。

E)在这处要小心道路尽头有分歧路，千万别因为惊惶失措而撞个正着，由于接下来是左转弯，所以选左路会较好。

F)在终点前有一个右转直角弯，注意因为之前一大段加速路段而令来势过猛，所以接近弯角时要先收油才刹车。

11)莫斯科 LENIN(3圈)

车款：PORSCHE CAYERRE TURBO

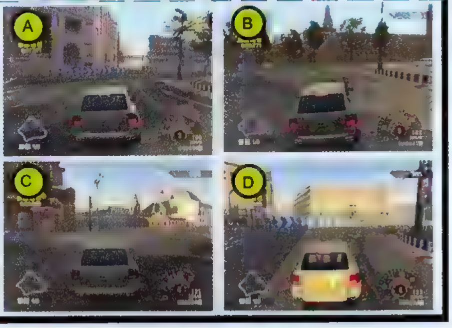
赛道分析：这是一条路面极宽阔的赛道，加上所驾驶的是一辆保时捷旅行车（虽然外型一点也不像保时捷），所以在不俗的操控性之下，此赛道可算是较容易玩。

A)开始后进入的第一个弯角弧度颇大，但不算难处理，或者大家怕车身往外抛的话，可以稍为按一下刹车，过弯后便猛踏油门超越对手。

B)接下来这个弯就要略微留意，于路面的车痕上按刹车，直至车速降至100km左右，否则很易撞到外栏。

C)第三个急弯要留意的是因为路面太阔，往往不易看出内栏位置，很多时因此而撞了过去，所以留意着地上车痕比较容易确认位置。

D)通过一段较狭长的路后，会转进一个小于90度的急弯，同样地栖据地上0太来踏刹车会较易处理。



12)佛罗伦萨 ARNO(3圈)

车款：FORD MUSTANG FASTBACK 2+2

赛道分析：这条赛道看起来是由多条直路，再加上一些直角及急弯组成，胜负关键之一当然是入弯的控制，迅速离开弯角到直路加速是重点。而这赛事最大障碍就是所使用的车，它不单止操控性极差，还会有乱甩尾的问题，唯一好处是加速力强，修正车身会令玩者感到困难。

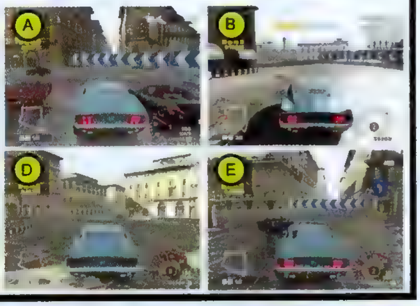
A)开始大段直路之后有一个直角左转弯，由于首圈会与对手挤在一起，故此不妨利用他们借力拐过去。

B)接着驶到有阳光照耀的弯位，这里会小于90度，因此要把将速减至85km左右，否则就会擦到外栏。

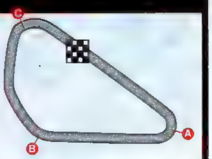
C)接下来的一条大直路要留意路面狭窄，因此千万不可与其他车碰撞。驶至尽头是个相当急的弯位，要把车速一口气减至55km，并且使出甩尾技巧通过。

D)接下来的两段左右转弯虽然不算急，但要注意因为本身此车太易甩尾，所以拐弯时稍为松开油门，以免出现失控。

E)至于最后的左转直角弯并没有太大的难题，保持一贯方法即可通过。



13)横滨 SAKURAGICHO(2圈)



车款：PORSCHE 911 GT3

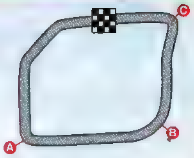
赛道分析：这条赛道骤看之下相当简单，但其实却隐藏着重大陷阱的急弯，一个不小心随时会落败。而玩者使用的保时捷911 GT3拥有相当不俗的加速及操控能力，因此能解决那急弯便可稳操胜券。

A)开始的长直路有多达七条行车线，因此车与车之间不会挤在一起。但要留意对手的车速也相当高，而且往往会率先占据有利行车线，所以第一个急弯就是胜负所在，玩者就算擦内栏也要抢占内线，这样才有机会突围。而第二圈及以后只要小心减速应该无大问题。

B)成功闯过第一个急弯后，便可一口气抢到前列位置，而接下来的两个右转弯都不算急，因此可全速前进。

C)之后到终点前的大弧弯，由于转进去的路有七条行车线，在有很大的缓冲空间之下稍为刹车便可。

14)佛罗伦萨 PIAZZA DELTA REPUBBLICA(3圈)



车款：VOLKSWAGEN NEW BEETLE RSI

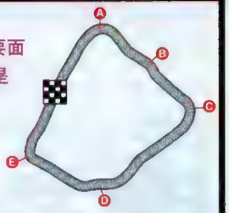
赛道分析：由于这赛道也是佛罗伦萨，所以会觉得与之前的ARNO差不多；而这里只有两个要留意的地方。至于玩者驾驶的甲虫车虽然各方面能力都很低，幸对手也都差不多，所以要取胜不难。

A)比赛开始后会有两个可以全速通过的弯位，到第三个弯角则是一个直角弯，这才是首度与对手交锋的位置，有鉴于此车转向不灵，所以要把速度减至70km左右。

B)接下来的左转大弧弯并不是问题，可以全速开行通过。

C)到了终点前的最后急弯，玩者就必须把速度减至60km，顺利的话在这里你已经可以领导群雄。

15)巴塞罗那 PLACE DE JAUME(3圈)



车款：FERRARI F40

赛道分析：此赛道的设计虽然并不算特别艰难，但是却要面对两个问题，首先比赛是在夜间进行，其次是你所驾的是超级跑车法拉利F40，此车虽然有高度操控性，但同时因为其加速与最高速也不弱，很多时令玩者难以驾驭，所以重点之一就是别按尽油门。

A)比赛开始后很快就会进入第一个右转急弯，要小心地由最内线通过，就算撞到对手尾部也无妨，但要避免对手在旁撞你而失控。

B)接下来是一个不显眼的浅S字弯，最理想自然是以接近直线的路线通过，如擦到内栏对手会快速赶上来。

C)之后是个接近直角的右转弯，记着要先放油门再按刹车这基本要领，否则又会出现失控。

D)接着是个连续右左右转的弯，以三个弯的内线作最短距离前进是重点。

E)然后又是一个直角弯位，要留心地面车痕作为刹车的依归。

16)悉尼 DOWNTOWN SHORT(3圈)

车款：CATERHAM 7 CLASSIC

赛道分析：这六是在夜间进行的赛事，赛道设计也不困难。玩者使用的是十辆老爷车，虽然最高速不堪一提，但是却拥有最好的操控性，以及中上的加速力，而这两个就是致胜的关键。

A)开始后不久的急弯，对于玩者这辆车来说完全没有问题，唯一要小心的就是其余对手往往因刹车而挡着你的去路，这样对于玩者要夺第一有很大的影响。

B)跟着是个左转弯，本身没有特别的难度，运用此车转向灵活来一举抢前。

C)接下来是个接近直角的弯，只要把车速降至90km左右便足够通过有余。

D)经过一节上斜路后，便要左转一个接近直角的弯位，相信也难不到大家。

攻略PART.3

17)佛罗伦萨 BATTISTERO 2(5圈)

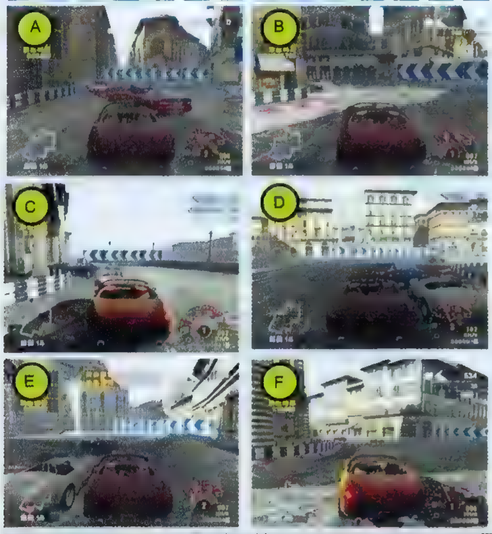
车款：TVR TUSCAN

赛道分析：这条可以算是佛罗伦萨里最困难的赛道，因为中间夹杂了很多超过九十度的急弯，幸好后段路倒不太难。至于己方使用的TVR TUSCAN其实是辆性能不俗的跑车，最大问题是玩者能否顺利过弯。

A)开始后不久就有一个左转直角弯，首圈同样面对大群车，不过如能在最内侧入弯的过，是有机会一举超前。

B)经过一段颇长的路后会有一个小于90度的左转弯，由于之前车速已大幅提升，因此入此弯时要提早刹车，以免措手不及。

C)接下来会有两个直角弯，之后便要驶入一条只有双行车线的狭窄路段。也会到达此赛道最急的弯位，必须在开始要右转时将车速减至50km以下，否则势必撞到外栏或是其他车辆，如有碰撞也会大大影响自己的排名。



D)接下来的右转弯也较想像的急，所以在看到路面车痕时也要立即收油及刹车，又或者甩尾驶过去。

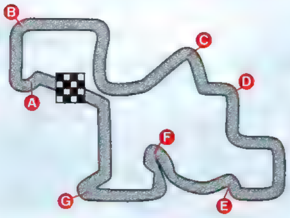
E)接着的左转弯并不困难，要注意第二个的左转弯角也好比D点那个，而驶出弯位后是直路，所以车身修正得快可一举上前。

F)至于最后的U形及左转直角弯，由于路面相当宽阔，只是稍为放开油门便足以通过。

18)华盛顿 D.C. THE TOUR(5圈)

车款：CORVETTE STING RAY

赛道分析：正如前面说的，华盛顿的赛道普遍都较困难，而这条也不例外，虽然道路不算狭窄，然而多连续直角弯，以及后段有三个异常急剧的发夹弯。加上玩者使用的是操控性相当差的美国车，造成赛事的困难。



A)开跑的大段直路之后是连续的左→右转连续弯，在这里要小心遭对手的碰撞而失位。

B)接着是两个右转的直角弯，由于路面颇宽阔，因此可保持在100km的速度驶入。

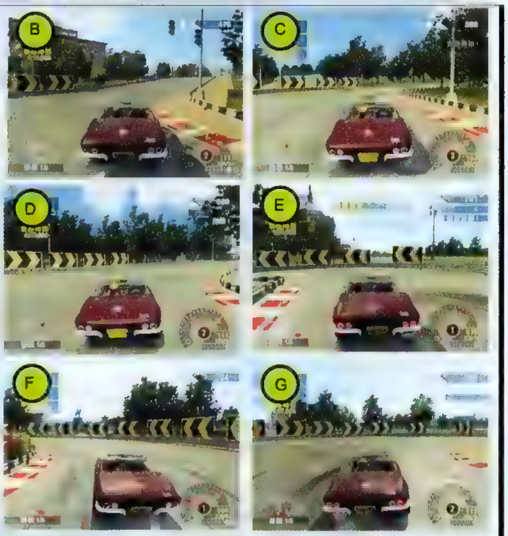
C)接下来要留意地图这个位，因为它不像地图所见只有一个角位，而是有两个，随时会因为转过第一个而忽略第二个内栏产生碰撞。或者看着路面车痕来判断会比较妥当。

D)之后的多个弯位其实只要适时放开油门，以及抓紧理想的入弯角度，对大家来说并不是问题。

E)到这里便是三个急弯的第一个，在直角右转弯之后立即来个九十度的急弯，要把车速减至50km以下，又或是使用甩尾转过去。

F)经过一条长的大弧弯后会突然有一个急向左转的发夹弯，要提早放开油门按刹车，将车速降至50KM以下，如成功甩尾倒可争取一些时间。

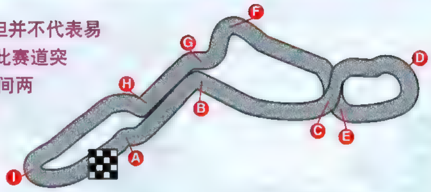
G)接下来是此赛道最尖锐的急弯，在长直路加速后，会有个右转的锐角弯，因此要看见路面的车痕时要立即收油按刹车，并立即向右转，在这里能甩尾拐过去自然更理想。



19)香港 COTTON TREE DRIVE(5圈)

车款：TVR TAMORA

赛道分析：回到主场香港，但并不代表易玩，一来在黑夜比赛，二来此赛道突如其来的急弯多，尤其是中间两个上桥路段只有两线行车，实在很易发生碰墙的问题。幸好使用的车款操控还算不错。



A)起点是在桥上，开始后不过就留意一个略为左转上桥的弯位，该弯虽然不急，但由于视线受阻，因此要靠玩者自己记着。

B)上桥后要小心这里很狭窄，加上首圈大部份的车堆在一起，别按尽油门会较稳当，否则势必碰到墙壁。

C)接下来又是上桥位，这条桥呈S字形，同样为了避免碰撞的话，不可加速得太尽，不过如有敌车的话，不妨以横手赶它们去栏杆。

D)接着是两个右转的弯角，只要稍为刹车，可以110km的速度通过。

E)直路之后是一个连续右→左转的弯位，如果入弯角度理想的话，以110km的速度拐过并非不可能。

F)在一段直路之后有一个略急的左转弯角，这里由于路面较宽，所以如能以外→内→外线行驶的话，只需稍为减速已足够。

G）而接下来的连续右→左转弯位，关键是在驶入的行车线，入得好的话接着的左转弯并不会太难。

H）在通过桥边会有右转上桥的直角弯，在这里必须将车速急减，否则就会拐不过去而撞到墙壁。

I）经过一大段上坡段后，会有一个左转的发夹弯，最好以入弯前路面的车痕作指引，收油后按刹车，宁可减车速也别撞到外栏。

20）爱丁堡 CASTLE EIGHT（5圈）

车款：ENZO FERRARI

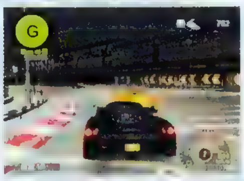
赛道分析：这是超长而又黑夜多弯的赛道，当中有好些由短路与弯角许续构成的路段。至于玩者使用的车也是个难题，虽然那是各方面性能都出众的法拉利ENZO，惟因为速度太高，往往更易失控，因此比赛时不可按尽油门，以便及时收油。

A）开始是一段大直路，以自车的能力可一口气抢上前列位置，但接着是一个左转的急弯，因此最好在50米路牌时按刹车将车速降至97km左右。

B）跟着的第二个弯位倒并不算困难，反而要小心与对手碰撞而大失控。之后是一大段直路及轻微弯位。

C）坦途之后总是来个急弯，在这里有个非常急的U形弯，必须及早收油刹车才能避免遭殃。

D）接下来是路由连续的短直路及直角弯位所组成，要保持外→内→外这个过弯组合并不容易，因此要随机应变地增减按刹车的时间。



E）过了连串的弯位后，会再有一条大直路，必须小心后追的车抢上来时故意撞你令你失控。

F）接着会有又会连续的短路加直角弯组合，与之前的处理方法大同小异，往后则有一段较缓的连绵弯道，可在此加速。

G）最后的左转弯入直路因为出口相当宽阔，所以对各位来说应该不是难题。

共同享受XBOX LIVE 8人大战的乐趣

好消息！行货版《PGR2》是个能对应日版XBOX LIVE的作品，因此大家可以透过该上网系统软件，与其他国家的《PGR2》玩家大战。你还未购买XBOX LIVE？那就不要错过这可与本港甚至世界各地玩家比拼与沟通的机会。今期笔者会再介绍一次XBOX LIVE的登记方法，以及介绍《PGR2》连线后的各种特点。

XBOX LIVE登记方法

1）把STARTER KIT盘放进主机后会自动读取资料更新。
2）进入XBOX LIVE主画面可以选择内附游戏。
3）未获得ID的玩家按Y键进行登记。
4）料金请求选择日本。
5）输入玩者的代号及生日，代号和别人重复的话要输入其他名称。
6）然后输入STARTER KIT提供的25位英数登记密码。
7）刮走银色部份就是登记密码。
8）输入付款方法、信用卡用者名称、卡号、有效时期及电话。
9）输入邮递号码、住址及电邮。
10）若地址有汉字需先输入注音再选“变换”选汉字。
11）完成登记后主机界面会多了XBOX LIVE项目。

PROJECT GOTHAM RACING 2 进入XBOX LIVE的世界

接好LAN线后，选择自己的游戏档案，就会自动连接XBOX LIVE，这时不论玩者选单人或是多人游戏，主机仍然一直在线，例如玩者在单人游戏中完成一场赛事，阁下的成绩会立即上传到服务器，除了能看到自己的全球排名，更可看到何者第一，然后努力挑战。而只要其他玩者在线，而又曾与你交换名片，你可以随时邀请对手来玩，不像其他主机必须要打电话去联络。暂时“内容下载”方面还未有东西下载，但日后肯定会有更精彩的东西等着玩者。

多人游戏

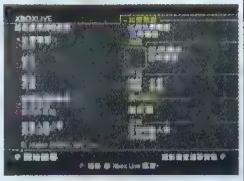
这个可以说是《PGR2》的灵魂所在，大家可以同时与七名对手比赛，并且一边驾驶一边闲话家常。进入后会有以下多个选项：

简单地进入其他玩家所设的房间

比赛中画面下方显示说话的玩家名称

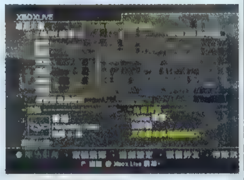
快速选择搜寻——这是玩者不设任何附加条件，以随机方式进入由其他玩家设立，而又有空间的房间。

最佳选择搜寻——这是玩者选择附加条件去参加别人设立的赛事，玩者可选选比赛类型、参赛城市、赛道、天气等各种不同的项目，当然条件太苛刻的话相信不易找到合适的对手。


自己设定参加比赛的附加条件

建立新游戏——这是由玩家以主持人身份，自己设立一个游戏房间，自订比赛规则及赛道，也可以限制参赛人数，然后等其他玩家参加，当然你也可随时邀请有名片的好友前来。而开设房间后当然会有不速之客加入，若主持人觉得不喜欢对方，可选择“移除玩家”赶对方走。

由玩者自设一个比赛条件


等待其他玩家进入

排行榜——这是看XBOX LIVE所有玩家的排名，从比赛模式、KUDOS积分排行，以至各城市的成绩都有。按Y键可看自己现在的总排名，按白键看现在最高排名，以及按黑键看最低排名的玩家，也会显示现在排行榜共有多少名已登记人士。

看到现在世界排名第一的玩家

开阔你的好友层面

平常按Y键会进入XBOX LIVE选项，“好友”可以查看曾交换名片的玩者何在在线，甚至能看到他们是否正在玩《PGR2》，而这名片并不只限于《PGR2》，就算对方正在玩《PSO》，你一样可以透过网络联络对方，又或是直接进入对方游玩中的房间。“玩家清单”是看现在同队的其他玩者，然后选择与对方交换名片。“选项”则是让玩者改变自己的声音、有没有显示上线、以及声音是否透过麦克风来输出。

按Y进入选项

给予对玩家的意见及派名片

可查看好友是否在线以及正玩什么游戏

PROJECT GOTHAM RACING 2 电玩太郎同您玩LIVE赛车聊天

看过以上介绍，是否觉得《PGR2》玩LIVE非常有趣呢？而大家又想不想与电玩太郎（代号是TAILON）一同赛车聊天？想的话首先当然要买《PGR2》以及日版XBOX LIVE登记，然后在“最佳选择搜寻”输入以下资料，便有机会一起玩，并且谈天说地。

比赛类型：KUDOS竞赛
城市：香港
赛道：COTTON TREE DRIVE
圈数：3圈
时刻：白天
天气：雨天

PROJECT GOTHAM RACING 2

●Microsoft ●RAC ●1~4 人玩●11 月 20 日发售● $299 ●DVD-ROM ●硬碟记忆 / 盘 / XBOX LIVE ●http://xbox.jp/

在 XBOX 上的人气赛车作品《PROJECT GOTHAM RACING》，距离游戏发售的日子已经有一个月了，本作最吸引国内玩家的地方就是加入了香港赛道，对于香港本地玩家来说实在令人兴奋。，本期攻略的最后还会把游戏中登场的所有车种向各位倾囊以授，并且公开各车款能力值。

接近现实的香港赛道

本次《PGR2》选择以中环至湾仔的路段作为赛道背景，对于时常出入那里的人，在游戏时必定会有"啊！我也曾到过这里！"的感叹。而事实上开发者也尽可能塑造出与现实相同的景观，驾驶着超级跑车在香港驰骋，相信并非任何人都能做得到。

香港的路牌说明亦百分百再现

独家资料

全赛车性能对照表

赛车级别简称：

UL=ULTIMATE · EX=EXTREME · TS=TRACK SPECIALS · GT=GRAND TOURING · SUC=SUPER CAR · AM=AMERICAN MUSCLE · SPC=SPORTS COUPE · CL=CLASSICS · RO=ROADSTER · PM=PACIFIC MUSCLE · SPU=SPORT UTILITY · CO=COUPE · SC=SPORTS CONVERTIBLE · CS=COMPACT SPORTS

型号		最高速	加速力	滑驶力	操控	颜色
AC 427 MKIII	RO	4	9	9	4	9
ASCARI KZ1	EX	8	9	8	8	10
ASTON MARTIN VANQUISH	GT	6	6	1	7	15
AUDI RS6	SPC	5	8	2	4	6
AUDI S4	CO	5	7	3	4	8
AUDI TT 3.2 QUATTRO	CO	4	5	3	5	7
AUDI TT COUPE	CO	4	2	3	5	7
AUDI TT ROADSTER	SC	4	2	2	5	7
BENTLEY CONTINENTAL GT	GT	8	7	10	4	7
BMW M3	CO	5	7	1	6	8
BMW X5 4.6IS	SPU	4	5	5	3	4
BMW Z4 30I	SC	5	4	5	5	9
CADILLAC XLR	SPC	5	5	5	4	6
CATERHAM 7 CLASSIC	RO	1	6	2	10	12
CHEVROLET CAMARO SS	AM	5	6	8	4	7
CHEVROLET CANARO Z28	AM	2	5	7	2	17
CHEVROLET CORVETTE Z06	SUC	6	8	6	7	5
CHEVROLET SSR	SPU	2	3	2	1	4
CORVETTE STING RAY	AM	4	8	10	3	8
DELFINO FEROCE	SUC	5	9	4	7	6
DODGE VIPER GTS	SUC	7	8	5	6	7
DODGE VIPER SRT-10	TS	7	8	7	7	3
ENZO FERRARI	UL	10	10	5	10	3
FEERARI 360 SPIDER	SCU	6	7	7	7	16
FERRARI 250GTO	CL	4	7	5	4	16
FERRARI 275 GTB	CL	5	7	6	4	16
FERRARI 355 F1	SUC	6	8	5	7	16
FERRARI 360 MODENA	SUC	6	8	8	8	16
FERRARI 550 BARCHETTA	GT	7	8	4	7	16
FERRARI 575M MARANELLO	GT	8	8	7	8	16
FERRARI CHALLENGE STRADALE	TS	6	8	6	9	1
FERRARI DINO 246 GT	CL	5	4	5	6	10
FERRARI F40	EX	8	9	6	9	3
FERRARI F50	EX	8	9	4	9	5
FERRARI TESTAROSSA	GT	6	7	8	5	16
FORD FOCUS RS	CS	4	4	4	5	1
FORD GT	UL	8	9	4	9	3
FORD GT40	EX	9	8	8	7	3
FORD MUSTANG FASTBACK 2+2	AM	2	7	7	2	17
FORD SVT LIGHTING	SPU	3	6	4	2	5
FORD SVT MUSTANG COBRA	AM	5	7	5	4	8
HONDA CIVIC TYPE-R(J)	CS	3	2	2	5	3

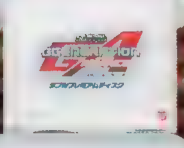
© 2003 Microsoft All rights reserved.

型号		最高速	加速力	滑驶力	操控	颜色
HONDA INTEGRA TYPE-R(J)	CO	3	4	1	4	6
HONDA NSX TYPE-R(J)	TS	6	7	1	8	12
HONDA S2000	SC	4	6	3	6	7
ICENI	SPC	6	7	6	6	5
JAGUAR E-TYPE	CL	3	7	7	3	6
JAGUAR XJ220	EX	9	9	2	7	14
JAGUAR XKR	SPC	5	5	5	4	7
KOENIGSEGG CC V8S	UL	9	10	3	8	10
LANCIA DELTA INTEGRATE EVO	CS	2	3	3	5	4
LANCIA STRATOS	CL	3	6	8	5	6
LEXUS SC 430	SPC	4	5	2	4	8
LOTUS 340R	RO	3	7	2	5	1
LOTUS ELISE	RO	1	6	3	6	13
LOTUS ESPRIT V8	GT	6	7	4	6	11
LOTUS EXIGE	TS	2	7	1	9	13
MAZADA MIATA MX-5	SC	1	1	1	2	4
MAZADA RX-7	PM	4	7	4	6	6
MAZADA RX-8	CO	3	5	3	4	7
MERCEDES 300SL GULLWING	CL	3	5	6	3	10
MERCEDES CLK-GTR	RO	4	9	9	4	4
MERCEDES ML55 AMG	SPU	4	5	5	4	7
MERCEDES SL55 AMG	GT	7	7	4	8	12
MINI COOPER S	CS	3	2	2	6	7
MISSAN 240Z	CL	2	2	3	5	15
MITSUBISHI 3000 GT VR4	PM	4	6	3	3	4
MITSUBISHI LANCER EVOLUTION VII	PM	5	7	9	5	6
MORGAN AERO 8	SPC	6	7	3	6	12
NISSAN 350Z	CO	4	6	3	6	6
NISSAN SKYLINE GT-R(R34) NUR	PM	5	7	10	6	6
NOBLE M12 GTO3	TS	6	9	6	9	12
PAGANI ZONDA S	UL	9	9	5	8	4
PONTIAC GTO	AM	2	6	3	1	14
PONTIAC TRANS AM	AM	2	6	8	3	4
PORSCHE 550 SPYDER	CL	2	3	3	3	6
PORSCHE 911 CARRERA COUPE(996)	SPC	6	7	6	6	5
PORSCHE 911 GT2(993)	EX	7	9	7	9	16
PORSCHE 911 GT3(996)	TS	7	8	6	9	10
PORSCHE 911 RS 2.7	SPU	3	6	4	2	5
PORSCHE 911 TURBO(996)	CL	4	6	3	7	6
PORSCHE 959	SUC	7	8	6	7	12
PORSCHE 911 GT1	UL	9	10	5	10	1
PORSCHE BOXSTER S	SC	5	6	2	6	12
PORSCHE CARRERA GT	UL	9	9	6	10	6
PORSCHE CAYENNE TURBO	SPU	6	7	4	4	11
RENAULT CLIO V6	RO	4	9	9	4	4
RENAULT SPIDER	CS	3	5	3	3	7
SALEEN S7	RO	2	3	1	7	4
SEAT LEON CUPRA R	UL	9	9	5	8	7
SUBARU IMPREZA WRX STI	PM	5	7	8	5	5
TOYOTA 2000GT	CL	2	1	2	3	6
TOYOTA MR2 SPYDER	SC	2	1	9	4	4
TOYOTA SUPRA TWIN-TURBO	PM	5	6	4	3	6
TVR CERBERA SPEED 12	UL	10	10	6	10	7
TVR TAMORA	SPC	4	8	5	7	5
TVR TUSCAN SPEED 6	SUC	6	8	6	8	6
VAUXHALL VX220 TURBO	TS	3	6	3	7	9
VAUXHALL VX220	RO	1	3	3	5	9
VOLKSWAGEN NEW BEETLE RSI	CS	4	2	1	1	1
VOLKSWAGEN R32	CS	4	4	3	2	3
VOLVO XC90	SPU	2	1	3	1	9

●BANDAI ●11月27日●SRPG ●1人玩●盒带●电池记忆●5800日元
●http://www.bandaigames.channel.or.jp/list/ggba/
SD GUNDAM G GENERATION ADVANCE
Text:风之使者 Design:SL

《SD GUNDAM G GENERATION ADVANCE（GGENA）》[illegible]继《GATHER BEAT》[illegible]《MONOEYE》之后，[illegible]画、音效经过超大幅提升；登场作品收录了《GUNDAM SEED》[illegible]达大集合！[illegible]原本需要订购才附送的"DOUBLE PREMIUM DISC"，现在凡购买行货均可随游戏免费附送，[illegible]

DOUBLE PREMIUM DISC内容



- 三首游戏BGM及特别版"哀・战士"
- 本作的原创CG MOVIE
- 六张原创WALLPAPER

【游戏系统】

基本操作

十字键	移动游标
A	决定
B	取消
R	检索机体
L	切替能力画面
START	打开主选单
SELECT	显示状况画面

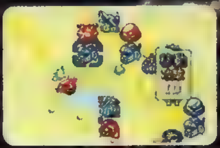
●游戏流程

游戏流程一如以往，有玩过《GGEN》或《机战》[illegible]会经过剧情交代、战斗部份和BACK STAGE画面。

游戏流程：

剧情交代→战斗部份→剧情交代→BACK STAGE画面

●战斗部份



战斗以回合制进行，每回合[illegible]自军→敌军→友军→第三军行动，全部[illegible]之后，按START打开主选单选"回合终了（[illegible]）"[illegible]轮到敌军行动，如此类推。达成胜利条件便过关，败北条件便GAME OVER。以下列出各指令说明。

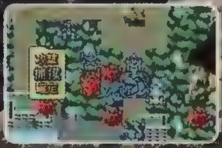
START选单：

ターン终了	回合终了
中断	战斗中暂存记录
状况	观看胜败条件等资料
部队一览	观看我军部队资料
设定	变更游戏设定

机体指令：

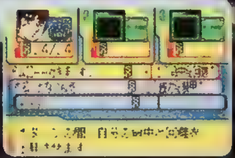
移动	移动机体
发进	从战舰派机体出击
队列	变更小队的机体排列次序
攻击	攻击邻接的敌机
间接	远距离间接攻击敌人
ID	使用ID指令
捕获	捕获没有战舰所属的敌机
变形	机体变形
确定	移动后不作任何行动

捕获敌机



[illegible]HP[illegible]特定[illegible]不能捕获的[illegible]机。

ID指令



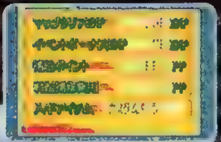
机体指令当中，"ID"指令是发动驾驶员的特殊能力（即类似《机战》的精神指令），使用ID指令会消耗SP。ID指令分为两种，一种是在地图使用，另一种是在战斗时使用。

战斗系统

[illegible]"攻击"和"间接"两种。"攻击"时最多会有六部机体同时进行，[illegible]双方会依攻击优先次序进行攻击，攻击时有可能会发生"会心一击"，[illegible]反应"也有可能发生"先制攻击"，部[illegible]机体在发动特殊ID后，可以使出"必杀技"，例如BDIII的EXAM攻击。

"间接"[illegible]攻击敌人，但不会受到反击，"间接"的主要功用是打散敌方小队，令敌小队"散开"。同样，当我方小队受间接攻击，选"散开"就可以完全回避，但小队也会随之解散，选"维持"会保持小队阵形，但会受到攻击所伤。

攻击优先次序



1. 攻方射击攻击
2. 守方射击攻击
3. 攻方接近攻击
4. 守方接近攻击

●战斗结束

战斗结束后，会进入以下画面，确认取得的EXP、PP和强化零件。EXP会平均分给各驾驶员，PP是强化和补给所需的资金，入手道具就是强化零件。

MAP CLEAR EXP（マップクリアEXP）	过关必可取得的经验值
EVENT BONUS（イベントボーナスEXP）	引发事件才能获得的经验值
补给POINT（补给ポイント）	过关必可取得的PP值
战舰补修费用	有战舰被击破便会扣除PP
入手道具（入手アイテム）	获得的强化零件

●BACK STAGE画面

[illegible]

战斗准备画面

◆作战

作战	观看下一场战斗的概况
索敌	进行索敌战，主要为了锻炼驾驶员LV、捕获机体和收集零件
进击	进入下一场战斗

◆开发

改造	替机体进行改造及强化
分解	将机体的零件脱下
设计图	观看各机体改造的设计图

◆编成

配属	将机体编成到各战舰
补给	以PP换购机体和零件
一览	观看驾驶员、机体和零件的资料

◆其他

SAVE（セーブ）	储存进度
LOAD（ロード）	读取进度

索敌战

索敌战是供玩家锻炼驾驶员LV、捕获机体和收集零件的战斗，不会影响剧情发展，而且可以不断连续进行。

配属

在战舰的空位按键会出现四项指令，搭载、降下（降ろす）、移动和变形，在空位选"搭载"，然后选择驾驶员和乘搭机体便可，每部战舰最多可搭载五部机体。

改造及强化

"改造"当中细分为改造和强化两项，改造即是将强化零件安装上机体，令它变成另一部机体；强化则是纯粹用PP去增强机体能力。

SESSION 1 【他的名字是GUNDAM】

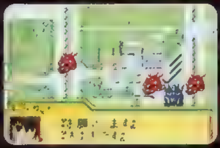
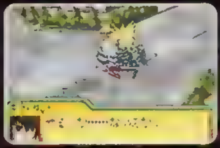
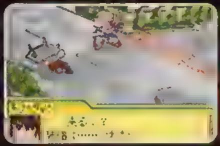
胜利条件：敌军全灭　　过关奖励：MCP 200 / PP 500 / —
败北条件：基拉被击破　　※MCP＝MAP CLEAR EXP / PP＝补给POINT / 强化零件

事件一览：

开始时选“大丈夫です”不看说明

●故事

扎夫特军察觉到中立殖民星HELIOPOLIS为地球军制造了战舰——大天使号和五部高达，趁殖民星警戒薄弱之际，下命令展开军事行动，目标是夺取大天使号和五部高达。扎夫特军成功夺走了四部高达，谁不知，其中一人夺取第五部高达时意外身亡，这时基拉（キラ）经过事发现场，危急之下玛琉带同基拉搭上强袭高达作战。

●攻略

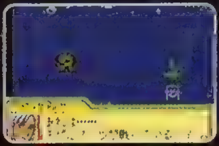
把强袭高达（ストライクガンダム）移到市街或工场，即回避＋5的位置，并向敌人发动攻击，战斗前玛琉（マリュー）会问要不要观看系统说明，选“大丈夫です”不看说明可增加EVENT BONUS，如果选择看说明，玛琉会先后说明“先制攻击”、“ID指令”、“攻击次序”等，让玩家了解战斗系统。第1回合敌方行动时，敌机会主动攻击强袭高达，使用ID指令便可轻松取胜。打败3部敌机后，高达因为EN不足而解除了SP装甲，经过对话后，EN又回复了。

大天使号（アークエンジェル）正赶来协助，不久弗拉加（フラガ）驾驶核战机（コア・ブースター）出场，敌军的克鲁泽（クルーゼ）也到来，这时弗拉加会教你使用“交信”指令和组队，随即消灭了1部敌机。

我方行动时，大天使号抵达，并使用间接攻击将克鲁泽的小队打散，大天使号变为由玩家控制，接下来用强袭高达的小队解决余下敌机，当高达的SP装甲解除后，可使用ID“回避↑”弥补不足。

SESSION 2 【在宇宙降的星】

胜利条件：敌军全灭或经过6回合　　过关奖励：MCP 225 / PP 500 / —
败北条件：玛琉、基拉被击破



事件一览：

玛琉与瓦肯司令“交信”
基拉与阿斯兰“交信”

●故事

克鲁泽见情势不利，逃离战场。中立军为免再受敌军袭击，马上将大天使号驶离殖民星，由于中立军原本的司令在高达强夺事件中死亡，经过各人考虑，决定由玛琉担任舰长。败退的扎夫特军向吉翁军请求支援，同时大天使号与连邦的月神2号通讯，准备会合抗敌。

●攻略

初次进入BACK STAGE，这时未能改造机体。将弗拉加的核战机“配属”到大天使号，便可选“进击”进入SESSION 2战场，大天使号会合连邦舰队不久，扎夫特军的NAZCA级高速舰连同吉翁战舰追到来了，阿斯兰（アスラン）从高速舰飞出来袭击连邦战舰，基拉和弗拉加立即迎击，玛琉准备在6回合后将大天使号降落大气层。

大天使号不能够移动，一开始使用大天使号与邻接的连邦战舰“交信”，获得EVENT BONUS。

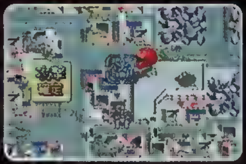
第1回合敌行动时，绰号“真红之闪电”的尊尼带领渣古部队出动，玩家最好避免与阿斯兰的圣盾高达（イージスガンダム）交战，应专心对付尊尼部队，可使用基拉与阿斯兰“交信”。第2回合，TURN A高达的主角罗兰（ロラン）略过，急速降落到地球。忽然探测到两部高速飞行物体接近，原本是GUNDAM X的福洛斯特兄弟，他们摧毁了瓦肯（ワッケイン）司令的战舰，福洛斯特兄弟正想袭击大天使号时，基拉爆发出基因改造力量将二人击退，接下来再控制基拉击退阿斯兰，第6回合，大天使号准备好降落，突然希罗（ヒイロ）驾驶W高达出现，一下重击将基拉直接击落地球圈，大天使号立即突入地球圈回收高达。

SESSION 3 【战场是荒野】

胜利条件：1.诱导敌旗舰并将它击破；2.敌军全灭　　过关奖励：MCP 250 / PP 500 / カスタムパーツ
败北条件：1.太空母舰被发现；2.布拉度被击破

事件一览：

阿姆罗（アムロ）与夏亚交战（シャア）



●故事

根据强袭高达掉落的方向，预测会降落在奥迪沙，那里是地球最大的激战区。大天使号降落了地球一个月，同时连邦军“V作战”计划的新型战舰——木马号（ホワイトベース）经已完成，位于北美的吉翁军势力圈，吉翁的卡尔玛（ガルマ）率领地球攻击军出动，激战在所难免！

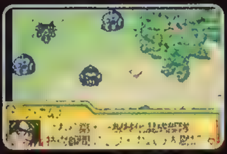
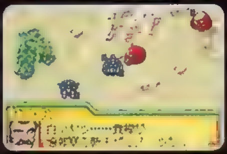
●攻略

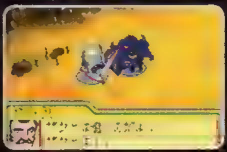
木马号察觉到吉翁军逼近，派出高达、钢加农（ガンキャノン）和钢坦克（ガンタンク）迎击，这个SESSION会上演原作《机动战士GUNDAM》第10话“卡尔玛之死”的一幕。

一开始敌军降下了3部渣古，当中1部是夏亚专用渣古，首先把高达移上1格，其余两部机与高达组队，敌行动时，夏亚发现了木马号，立即呼叫卡尔玛出击，这时战场出现5部渣古（ザクIIF）、3部大水牛（ガウ），玩家要防止敌人进入木马号附近范围，集中火力攻击卡尔玛的旗舰，注意，夏亚进攻时会使用回避ID，这时我军打不中他，只好选“回避”。第3回合，卡尔玛的大水牛愈来愈接近，其他敌机会以高达为攻击目标。第4回合，击坠卡尔玛的旗舰后，夏亚部队会脱离战场，歼灭余下的渣古便过关。

SESSION 4 【吉翁的威胁】

胜利条件：敌军全灭　　过关奖励：MCP 275 / PP 500 / —
败北条件：布拉度被击破



事件一览：

高达与老虎的单挑
布拉度与塞拉“交信”
布拉度与哥奥“交信”

●故事

歼灭了卡尔玛的军队后，又发现有机体接近，幸好原来是马利亚（マチルダ）的补给舰队，补给队修理木马号及补给机体，布拉度（ブライト）见马利亚冒危险前来补给，万分感激。根据司令部的指示，木马号要直接前往查布罗。众驾驶员休息时，塞拉（セイラ）向小林隼人（ハヤト）说要离开木马号。不久，木马号探测到吉翁军的新型战舰穿过大气层在附近降落。吉翁战舰内，勒巴（ランバ）和哈蒙莲（ハモン）发现了木马号踪影，勒巴随即驾驶老虎出击。

●攻略

这关开始可以“补给”核战机及吉姆（ジム），吉姆配合カスタムパーツ“改造”，会变成吉姆CM（ジム・コマンド），建议小林隼人的太空坦克换为吉姆CM。

初期敌军有1部老虎（グフ）、6部渣古和1首战舰，将木马号移到右上方，出击3机组成小队，与老虎接近时会发生高达和老虎的单挑事件。敌行动结束时，塞拉擅自驾驶核战机与老虎战斗，她说要去找吉翁军的哥哥，使用木马号和塞拉“交信”，塞拉会变回玩家控制，立即将她回收舰内，阿姆罗的小队利用ID指令，可以1次攻击消灭老虎。

第3回合，哥奥（ユウ）的部队在左上方出现，前来增援我军，同时左下方出现3部吉翁机，当中1机是尼姆柏斯（ニムバス）驾驶的伊弗列特改（イフリート改）。把木马号与哥奥“交信”，增加EVENT BONUS。

继续战斗，阿姆罗小队对付右上方敌军，哥奥小队专心尼姆柏斯，木马号负责打散敌小队，再逐一击破，玩家可尝试在打散之后“捕获”机体。与尼姆柏斯交战前，建议使用哥奥的ID“EXAM起动”，两人交战会发生EVENT，好运的话，哥奥小队全HIT击中尼姆柏斯，可一击消灭他，最后合力击沈哈蒙连的战舰。

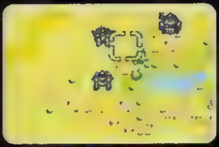
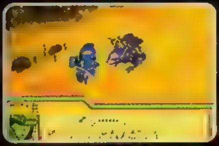
SESSION 5

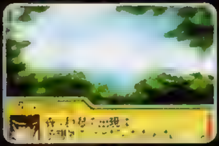
【沙尘的终结】

胜利条件：敌军全灭　　过关奖励：MCP 295 / PP 550 / カスタムパーツ
败北条件：玛莉优被击破

事件一览：

阿姆罗与勒巴交战
塞拉与勒巴交战
基拉与巴特菲尔德交战



●故事

为免再遭受敌军袭击，木马号收纳哥奥等人，便立即脱离战场。战舰内，亚鲁夫为大家讲解EXAM系统是甚么，他说吉翁军也拥有相同技术，而起动EXAM系统的人，有可能会产生幻听和幻觉，最坏的情况甚至会陷入疯狂状态。另一方面，塞拉因为擅自出击的事，被布拉度判入牢房反省3日。这时收到司令部的新命令，命令木马号前往亚洲，会合友军的战舰。吉翁军方面，勒巴不理马克贝的命令，坚决要对付木马号，还联络了“沙漠之虎”协力。木马号到达亚洲沙漠地带，与大天使号会合。司令部又传来讯息，要舰队通过加勒比海，参加5日后的奥迪沙作战。准备出发时，发现有MS部队以高速接近，原来是勒巴和巴特菲尔德的沙漠之虎部队前来阻截。

●攻略

战前建议“补给”1部吉姆CM给塞拉乘搭。今次吉翁军和扎夫特军联手进击，控制任何一机行动之后，罗兰看见这么多MS出现，也准备出击保卫绿洲小镇。

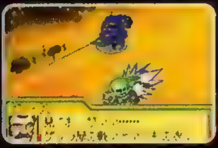
先对付右上方敌军，然后再歼灭下方的沙漠之虎，将阿姆罗和塞拉编在一小队与勒巴交战，会发生对话EVENT。基拉和巴特菲尔德（バルトフェルド）交战，也会发生EVENT，事件中基拉与阿斯兰产生共鸣。

第2回合，卡嘉莉（カガリ）率领的部队和罗兰以友军身份出现。若想快一点消灭敌军，可刻意令大天使号被击至重伤，此时基拉就会引发力量。

SESSION 6

【哀战士】

胜利条件：敌军全灭　　过关奖励：MCP 320 / PP 600 / —
败北条件：玛琉被击破



事件一览：

阿姆罗与勒巴交战
基拉与巴特菲尔德交战
卡嘉莉与巴特菲尔德交战
基拉击破巴特菲尔德
阿姆罗与三连星交战

●故事

击退吉翁、扎夫特联军后，玛琉谢过卡嘉莉，欲邀请她和罗兰加入，但卡嘉莉却淡然拒绝。不一会，马利亚的补给舰队又来到了，为我军补充了雷射大炮及强袭高达的附加装甲，让强袭高达发挥出原有实力，另外也为高达添置了强化零件。司令部传令，请哥奥等人与大天使号前往奥迪沙共同作战。扎夫特军一方，巴特菲尔德得知马克贝大佐不肯派出援军，而马克贝召来了3部陆战用大魔，他们正是黑色三连星，传闻三连星能匹敌一个师团。马克贝本想三连星执行其他任务，不过就连三连星都坚决要对付木马号。

●攻略

这关有大量驾驶员加入，需要重新“配属”舰队。在奥迪沙，勒巴和巴特菲尔德的部队总动员出击，我军也全面还击。战斗时勒巴会使用ID指令，但威胁不大，阿姆罗跟勒巴交战会发生对话，勒巴死后，哈蒙连会激发起战斗力。对付巴特菲尔德时，先把他的小队打散会较易对付，而基拉和卡嘉莉与巴特菲尔德交战会发生对话，使用基拉击破巴特菲尔德，更会发生战斗EVENT。遭沙漠之虎的间接攻击，就要散开回避。

当敌机剩下5部或以下，黑色三连星会连同8部渣古出现。阿姆罗与三连星交战，会引发三连星使出喷射旋风攻击的EVENT。马利亚在EVENT中被三连星惨杀，最后阿姆罗一剑刺穿了马殊（マッシュ）的大魔，其余两部大魔被吓至惊惶失措，逃离战场。歼灭剩下的喽罗便完成。

SESSION 7

【查布罗消散】

胜利条件：1.敌军全灭；2.大天使号脱出　　败北条件：玛琉被击破
过关奖励：MCP 345 / PP 650 / クリアランスパーツ

事件一览：

哥奥与尼姆柏斯交战　　弗拉加与夏亚交战
阿姆罗与夏亚交战　　阿姆罗击破夏亚
塞拉与夏亚交战　　斯罗与爱娜交战

●故事

奥迪沙作战结束，收到雷比尔主力部队通讯，得知雷比尔将军成功击破敌军防线，敌指挥官马克贝已逃回宇宙，只可惜在今次战斗中牺牲了马利亚。大天使号和木马号前往查布罗，在机舱内，卡嘉莉也提出要加入部队前去查布罗。转眼间已到达查布罗，两舰驶入基地，伍迪上尉正为战舰检查，伍迪是马利亚的未婚夫，他得知事件后，表面上仍摆出坚强的态度。另外，为了准备上宇宙作战，亚鲁夫完成了EXAM系统的3号机（BDIII）。

当天，雷比尔宣布大天使号和木马号为第十三独立舰队，也是雷比尔的直属部队，突然有连邦士官报告，敌军大举降落查布罗，激战中更发现了爱娜驾驶的巨型MA亚布撒拉斯在敌军之中！

●攻略

进入查布罗地底作战，夏亚驾驶专用魔蟹，率领魔蟹部队经水路潜入了查布罗。哥奥驾驶BDIII迎击时，发现吉翁军的BDII也潜入来了。首先尽快解决右边的BDII和大魔部队。注意，BDIII发动EXAM ID后，可使用EXAM攻击。友军行动时，夏亚不费吹灰之力消灭了吉姆部队。第2回合，斯罗（シロー）带领的第08小队到场支援。哥奥与尼姆柏斯交战时会发生EVENT，哥奥再次听到那一个女声。

歼灭BDII和大魔部队后，亚布撒拉斯（アプサラスII）部队在左下方出现。使用阿姆罗、塞拉与夏亚交战会发生对话EVENT，交战后塞拉可与夏亚“交信”，再发生对话EVENT。使用阿姆罗击倒夏亚可获额外的EVENT BONUS。夏亚与弗拉加交战也会发生对话。敌军行动时，三连星余下的两部大魔在亚布撒拉斯附近出现。

斯罗与爱娜交战也会发生对话，使用增加我方威力和命中的ID，便可轻易击破亚布撒拉斯。

使用08小队击倒亚布撒拉斯时，爱娜会准备发射米加粒子炮，不过及时被斯罗破坏了制御系统，阻止了粒子炮发动，随后斯罗与爱娜脱离战场。

全灭敌军，众人以为安全之际，福洛斯特兄弟闯入了查布罗，还带着5部亚布撒拉斯！

继续战斗，幸好这班亚布撒拉斯战斗力很弱，只是HP高。次回合，大天使号决定脱离战场，只要护送大天使号到画面所示的白线便过关。由于敌人并非太强，建议全灭敌军，赚取更多EXP，在战斗中也可捕获亚布撒拉斯。

SESSION 8

【高达强夺】

胜利条件：敌军全灭　　过关奖励：MCP 370 / PP 700 / —
败北条件：玛琉被击破

事件一览：

哥奥与卡托交战　　克莉丝与巴尼交战
哥奥与卡托“交信”　　克莉丝击倒巴尼
克莉丝与卡托交战

●故事

查布罗周围都是吉翁军，玛琉坚持要搜索斯罗的下落，命令全部出动搜索。当晚，斯罗和爱娜都离开了本队，在没有军事势力影响下，两人产生了感情，不过……搜索队很快就找到斯罗，爱娜也回到吉翁军。OZ方面，迪马尤公爵也得知查布罗被攻陷。

吉翁攻陷查布罗之后，开始向全球展开攻势，连邦军陷入绝地困境。从查布罗脱出的雷比尔将军，去到澳洲指挥防战，暂时打退了吉翁军的攻势，但是……

第十三独立舰队与亚鲁比昂舰队会合，与舰长艾巴大佐相谈时，突然有敌人袭击基地，确认是吉翁军的MS部队，敌人的目标是亚鲁比昂和基地的新型MS。说时迟，那时快，卡托潜入了基地的格纳库，成功夺走了高达2号（GP02），哥奥连忙乘搭GP01，欲将GP02夺回。

●攻略

一开始只可以控制哥奥（コウ）一机，攻击卡托（ガトー）时发生EVENT，使用增加威力和装甲的ID，用光剑攻击是最有效的战法。敌行动时，史奈达（シュタイナー）少佐率领15部敌增援机在左方出现，巴尼（バーニィ）也在其中，轮到卡托攻击时，他会使用回避ID，所以玩都应该选回避。

第2回合，克莉丝（クリス）驾驶NT-1支援哥奥，这时先用哥奥与卡托“交信”，再控制克莉丝攻击卡托，用ID增加威力，命中和回避。击倒卡托后，卡托带着GP02逃脱（按：明明击破了GP02，仍可全身而退……）。

第3回合，大天使号和木马号出场，马上派出部队作战。

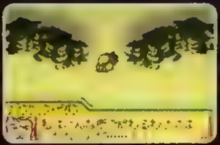
克莉丝与巴尼交战会发生对话EVENT，用克莉丝击倒巴尼，她会将受伤的巴尼送上亚鲁比昂养伤。接下来将敌军全灭便过关。

SESSION 9

【热砂之攻防战】

胜利条件：敌军全灭　　击破：2.大天使号、亚鲁比昂号被击破
败北条件：1.亚鲁比昂号被　　过关奖励：MCP 395 / PP 750 / ムーバブルフレーム
※MCP＝MAP CLEAR EXP / PP＝补给POINT / 强化零件

事件一览：



卡缪（カミーユ）与法古路（フランクリン）交战
哥奥（コウ）与卡托（ガトー）交战
阿姆罗（アムロ）与卡托（ガトー）交战

●故事

GP02是一部以核武为前提的MS，使用核武正违反了南极条约。但自从查布罗陷落以来，连邦军内大部份人采取强硬意见，坚决与吉翁对抗，于是乎GP02便装上了核武器，运用GP02对抗吉翁也是高层给艾巴（シナプス）舰长的任务之一。无论如何，玛琉（マリュー）决定全力协助艾巴夺回GP02。艾巴烦恼着不知去那里找GP02，法古路技师的儿子卡缪（カミーユ）来到，卡缪要求加入舰队，但是艾巴反对。然而，看得出玛琉想卡缪同行。

另一方面，克莉丝去医疗室探望巴尼。被克莉丝救出的前吉翁军人巴尼讨厌使用核武战斗，于是将吉翁军的军机告知艾巴，原来GP02将会送往非洲，并准备发射上宇宙。出发前往非洲之前，舰队增添了不少新力军，包括哥奥、巴尼、史雷格中尉等人。

画面一转，亚鲁比昂舰队发现了收藏GP02的吉翁基地，卡托正准备将GP02送上宇宙，比达少将马上派出渣古部队阻延着我军，战事一触即发。

●攻略

一开始全军向上移动，派出MS部队对付敌人。对付比达（ビッター）带领的渣古小队时，应先用"间接"攻击打散小队，再将渣古逐一击破。当敌机剩下3部，卡缪父亲法古路（フランクリン）以第三势力身份驾驶了一部新型机出击，同时卡缪驾驶着高达mkII（ガンダムmkII）在左方出现，上演一场父子的交战，卡缪与法古路交战时会发生对话。

次回合，大天使号和木马号到达现场，同时在吉翁基地出现了由老虎（グフ）和大魔（ドム）组成的敌增援。

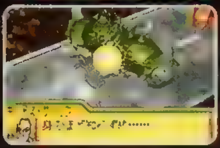
次回合，东方不败和多蒙（ドモン）出现，东方不败赤手空拳击破了法古路的机体，随后两人加入我军，控制任何一机攻击敌人后，卡托（ガトー）驾驶GP02，史奈达（シュタイナー）驾驶魔蟹E（ズゴックE），米沙（ミーシャ）驾驶京宝凡（ゲンブファー）在基地登场，这时基利古（キリング）乘战舰上宇宙。全灭敌军后，安全回收GP02，舰队马上离开吉翁基地。

SESSION 10

【震撼大地】

胜利条件：1.敌军全灭；2.击破亚布撒拉斯III　过关奖励：MCP 420 / PP 800 / アップグレードパーツ
败北条件：亚鲁比昂号被击破

事件一览：



基拉（キラ）与阿斯兰（アスラン）交战
基拉（キラ）与阿斯兰（アスラン）交信
斯罗（シロー）与罗利斯（ノリス）交战
斯罗（シロー）与爱娜&基利亚斯（アイナ&ギニアス）交战
斯罗（シロー）与基利亚斯（ギニアス）交战
斯罗（シロー）击破基利亚斯（ギニアス）

●故事

好不容易夺回了GP02，这时收到司令部传来的新任务，任务是要夺回查布罗。突然接到巴斯古（バスク）大佐的讯息，从今天起大天使号、木马号和亚鲁比昂交由他指挥，并任命巴基露露（ナタル）转属为参谋本部，而今次进攻查布罗的指挥官由查米特夫（ジャミトフ）准将担任，原本负责对抗吉翁军的雷比尔（レビル）军已被解除职务，现在雷比尔的直属部队都要服从查米特夫的命令。种种事件看来，当中必有内情。

另一方面，斯罗在查布罗陷落之际与爱娜在一起，被连邦士官认定他是间谍，身处吉翁军的爱娜也被兄长基利亚斯察觉到她喜欢斯罗。

扎夫特方面，派了阿斯兰去查布罗支援吉翁军，反而吉翁军内部没有派出增援，由此福洛斯特兄弟知道公爵已放弃了基利亚斯今次的作战。

●攻略

舰队再次进入查布罗地下，今次任务是拖延敌军，等待主力部队突入。战斗开始，斯罗第一时间出击。敌行动时，克鲁泽（クルーゼ）得知基拉是阿斯兰的朋友，于是尝试派阿斯兰说得基拉，基拉与阿斯兰交战会发生对话，交战后可以"交信"。罗利斯（ノリス）行动时会发生事件，斯罗与罗利斯交战又会发生单挑事件，击破罗利斯的机体后，他会复活，复活后再派斯罗击倒他便会发生第2次单挑事件，事件中斯罗将罗利斯击倒。初期敌军全灭后，连邦工作队到达查布罗核心，巴斯古竟然命令工作队起动自爆装置，将停止装置破坏后逃走。

吉翁军前线部队全灭，基利亚斯和爱娜起动亚布撒拉斯III（アプサラスIII），同时我军收到司令部叫大家"锐意奋战"讯息，亚鲁夫（アルフ）察觉到讯息有可疑，经查证后得知连邦主力部队仍在查布罗外，没有突入查布罗，看来查米特夫想利用自爆装置一次铲除十三舰队。在交战后的次回合，斯罗说服了爱娜离开战斗，亚布撒拉斯III上只剩下基利亚斯一人。

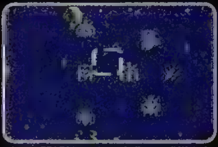
最后用斯罗击倒基利亚斯会发生事件，斯罗一剑刺穿了亚布撒拉斯，残余的吉翁军停止战斗，我军舰队正想脱出时，突然在出口出现了几部无人驾驶的敌机，幸好希罗（ヒイロ）及时来到救出舰队。

SESSION

【战斗力者】

胜利条件：敌军全灭　　过关奖励：MCP 440 / PP 850 / －
败北条件：大天使号被击破

事件一览：



基拉（キラ）与克鲁泽（クルーゼ）交战
卡缪（カミーユ）与约沙（ヤザン）交战

●故事

结果大天使号安全逃出查布罗，但其余两舰失去了联络，这时希罗与科学家多古达J（ドクターJ）走上了大天使号，他们是为了争取殖民星和平而战。另一方面，查米特夫和迪亚姆中将上了宇宙准备向吉翁军反攻，并下了命令一经发现十三舰队格杀勿论。

大天使号舰内，多古达J说查米特夫只是被OZ利用，OZ由罗武菲拉财团组成，而吉翁军都要靠财团的技术和经济援助。现在连邦军落入查米特夫手中，吉翁军提倡彻底抗战，OZ则是两者背后的幕后黑手。

大天使号在宇宙航行时，发现有战舰高速逼近，原来是克鲁泽的战舰，两军随即开战。

●攻略

这关的出击机体是强制设定的。战斗开始，控制哥奥（コウ）行动后，EXAM系统会产生反应，在地图上指示了一处，将哥奥移到该处，会发生EXAM暴走事件，哥奥随即脱离战场，过关后会进入隐藏关卡EX SESSION 4。

当敌机剩下4部，巴斯古率领的连邦军以第3势力杀到，连邦母舰送来了一部自由高达（フリーダムガンダム），克鲁泽乘搭上自由高达，转投到第3势力，原本的扎夫特军会脱离战场。继续战斗，基拉与克鲁泽交战会发生对话，卡缪与约沙交战也会发生对话。

当剩下4部敌机，亚布撒拉斯再次出现，而且连同着吉翁的小队，斯罗马上驾驶Ez8迎击，可是玩家不能控制斯罗移动，因为Ez8本是陆战型MS，不适合在宇宙作战。敌军行动时，发生战斗事件，亚布撒拉斯重创Ez8，玩家要派MS保护斯罗。

歼灭连邦与吉翁两军，发现还有战舰正在接近，原来是在查布罗失踪了的亚鲁比昂号，但艾巴舰长说要带大天使号回去，他是奉查米特夫之命行事，玛琉坚决拒绝回去，马上脱离该宙域。

SESSION

【螺旋之邂逅】

胜利条件：敌军全灭　　过关奖励：MCP 465 / PP 900 / バイオセンサー
败北条件：大天使号被击破

事件一览：

斯罗（シロー）与哥奥（コウ）交战
卡缪（カミーユ）与阿姆罗（アムロ）交战
克莉丝（クリス）与阿姆罗（アムロ）交战
卡缪（カミーユ）与约沙（ヤザン）交战
玛琉（マリュー）与谢洛（ゼロ）交信

●故事

BDIII在EX SESSION 4中破坏了，幸好驾驶员哥奥安全回舰，EXAM真是谋杀驾驶员的系统，相信开发者是因为害怕NEW TYPE，欲将NEW TYPE驱逐而开发的。至于哥奥每次发动EXAM时声见的女声，她叫玛莉安，是一名协助开发EXAM的NEW TYPE，直至EXAM系统完成后，吉翁军将玛莉安的人格复制到EXAM系统，所以每当发动EXAM都会跟玛莉安产生共鸣。事件过后，大天使号也修理完了，继续逃避连邦军的追击。

大天使号和多古达J的比斯米利亚号进入了L5宇宙域，这时亚鲁比昂和木马号追到上来，原来连木马号也听从查米特夫的指示去追击大天使号，大天使号想逃走时，引擎被亚鲁比昂破坏了，两军交涉决裂，随即派出机体作战。

●攻略

若能在4回合内将敌军击至剩下5机或以下，过关后便会进入EX SESSION 4，想进入隐藏关就要主动作出攻击，先攻击最前头的GP03，击破后会变成一般MS形态，斯罗与哥奥交战、卡缪与阿姆罗交战、克莉丝与阿姆罗交战都会发生对话。

当敌机剩下5部，玛琉会命令全机回舰，双方已经打到两败俱伤，艾巴见玛琉坚决不投降，会被玛琉软化变成友军，命令MS部队撤退。这时连邦军的大天使级出现，舰长是巴基露露，巴基露露见艾巴转投玛琉一方，便开炮攻击亚鲁比昂和亚加玛，并派出MS部队。

亚鲁比昂和亚加玛暂时脱离战线，剩下大天使号、比斯米利亚号迎击，当敌机再次剩下4部，巴斯古派谢洛（ゼロ）出击，他驾驶着高达MkII 0号机，移动大天使号去与谢洛"交信"，便可令谢洛加入我军。全灭敌军，亚鲁比昂和亚加玛回来，艾巴决定重投玛琉的指挥。

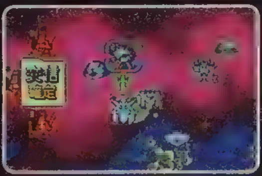
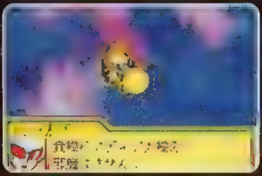
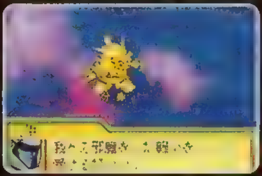
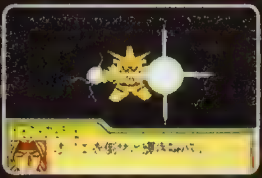
SESSION 13

【月世界之门】

胜利条件：敌军全灭　　过关奖励：MCP 490 / PP 950 / —
败北条件：大天使号、铃被击破

事件一览：

多蒙（ドモン）与铃（レイン）交信
罗兰（ロラン）与哈利（ハリー）交信
罗兰（ロラン）与阿布（ボウ）交战
哈利（ハリー）与阿布（ボウ）交战
希罗（ヒイロ）与塞克斯（ゼクス）交信
希罗（ヒイロ）与塞克斯（ゼクス）交战
希罗（ヒイロ）击倒塞克斯（ゼクス）

●故事

经过EX SESSION 5，捷多等人、卡洛德和玛莉安加入，战力顿时大增。在殖民星札古利拉补给后，多古达J为Ez8制成了新零件，增强机动性和火力强化，Ez8装备了强化零件便可在宇宙作战。舰队正准备出发时，收到求救讯号，讯号由一首民间的运输机发出，发讯者叫铃（多蒙的女朋友），正受到OZ攻击。舰队立即前往求救地点，多蒙自愿要求出击。

●攻略

在月航路上，铃（レイン）的运输机受到OZ军袭击，运输机派出哈利（ハリー）拖延着敌军。这时大天使号到达，随即派出机体展开救援，多蒙爆发出明镜止水力量，令闪光高达变成SUPER模式。

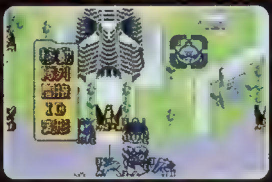
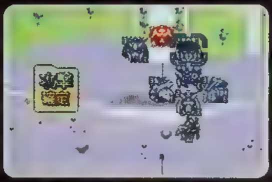
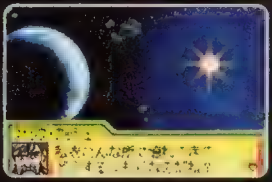
首先全舰向左移动，派出机体保护运输机，多蒙与铃"交信"，罗兰与哈利"交信"。第2回合，两军已很接近，会有很多对话发生，罗兰与阿布交战、哈利与阿布交战，希罗与塞克斯交战会发生对话。交战后希罗可与塞克斯"交信"，使用希罗击倒塞克斯可取得EVENT BONUS。注意，击倒阿布后会复活，需要将他击倒两次。

OZ军全灭后，吉翁军在左下方出现，基利亚斯利用亚布撒拉斯的资料制作出新MA古洛姆零（グロムリン），先消灭其他杂卒，再集中攻击古洛姆零。

SESSION 14

【MOON RACE】

胜利条件：1.救出戴安娜（ディアナ）女王；2.敌军与第3军全灭　　败北条件：大天使号被击破
过关奖励：MCP 515 / PP 1000 / ハイメガキャノン

事件一览：

没有

●故事

哈利是月球的原居民，即是宇宙世纪前移民到月球居住者的子孙，他们平常极力避免与外界接触。由于OZ得知月祖先拥有先进技术，想盗取月球的技术，于是袭击哈利居住的城市，囚禁了戴安娜女王和卡逊博士。

玛琉决定要救出女王，今次作战采用拖延战术，本队正面突入月球都市，引开敌主力部队的注意，让特殊部队潜入白宫救人。除了哈利，希罗、罗兰也自愿执行潜入任务。

●攻略

抵达月面都市，白宫前出现戴安娜反击军，经过任何交战后会发生事件，卡逊博士和戴安娜女王听到外面发生战斗，这时福洛斯特兄弟带走了卡逊博士。敌行动时，希罗等人正在搜索女王，塞克斯指示罗尔（ノイン）特尉协助众人找出女王，原来塞克斯的故乡被连邦军摧毁了，他只是为复仇而投身OZ，但现在OZ又产生出新的混乱，塞克斯失去了自己的存在意义，现在决定帮助希罗等人。

第2回合，众人终于找到了女王，女王带罗兰去搭乘TURN A高达作战，同时塞克斯驾驶着多鲁基斯赶来支援，罗尔将女王安全送到大天使号。初期敌军全灭后，亚力士（アレックス），米拿（ミュラー）得知女王逃走了，立即驾驶机体出击。

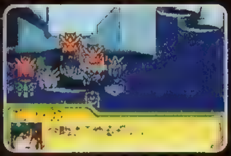
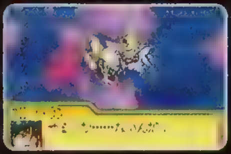
SESSION 15

【巴鲁兹攻防战】

胜利条件：1.救出雷比尔（レビル）将军；2.敌军全灭　　败北条件：大天使号被击破
过关奖励：MCP 540 / PP 1050 / —

事件一览：

罗尔（ノイン）与亚力士（アレックス）交战
罗尔（ノイン）与米拿（ミュラー）交战
卡洛德（ガロード）与蒂珐（ティファ）交战

●故事

虽然救出了戴安娜女王，但不见卡逊博士的踪影，女王送出一些补给物资答谢我军。大伙儿相谈下一步计划，现在雷比尔将军被囚禁在OZ的军事要塞巴鲁兹，那里集合了OZ的主力军，正面冲突等同以卵击石，有见及此，女王决定派出戴安娜反击舰队支援，反击舰队负责引外OZ主力，玛琉的舰队趁机救出雷比尔，我军得到MOON RACE的技术者协力，将亚加玛改装成新亚加玛，大天使号也可使用阳电子破城炮（LOHENGRIN）。

●攻略

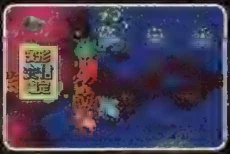
反击舰队向巴鲁兹展开全面攻击，迪马尤公爵派出MD操作的机体迎击我军。当敌机剩下4部会出现敌增援，增援全都装有R防护罩，必需使用近接攻击对付。

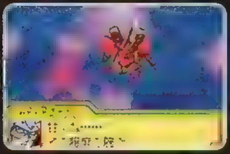
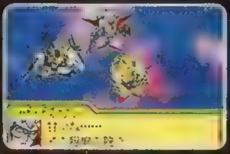
敌机剩下1部时，会出现3部高达X（ガンダムX）增援，中央那部高达X的驾驶员是蒂珐（ティファ），这时要想法救出蒂珐。控制其中1机移动后，雷比尔将军乘机驾驶运输机逃亡，雷比尔安全逃回大天使号。使用卡洛德（ガロード）将蒂珐机的HP扣至约三分一，蒂珐便会加入我军，其余两部高达X也会撤退。

此时福洛斯特兄弟出现，不过卡洛德一炮就击退了他们，福洛斯特兄弟杀死了迪马尤公爵便离开战场，最后卡缪愤怒的一剑消灭了二人。

【光辉宇宙】

胜利条件：敌军全灭　　过关奖励：MCP 565 / PP 1100 / ハイクリアランスパーツ
败北条件：大天使号、阿姆罗被击破



事件一览：

阿姆罗（アムロ）与夏亚（シャア）交战
阿姆罗（アムロ）与夏亚（シャア）第2次交战
阿姆罗（アムロ）与拉拉·辛（ララァ）交战
阿姆罗（アムロ）与拉拉·辛（ララァ）第2次交战
塞拉（セイラ）与阿姆罗（アムロ）交信
塞拉（セイラ）与夏亚（シャア）交战
谢洛（ゼロ）与NT-001交战
谢洛（ゼロ）与NT-001交信
哥奥（コウ）与斯玛（シーマ）交战

●故事

现在查米特夫准将掌管了连邦军实权，没有人能够阻止他，相信只有雷比尔将军可以制止。航行中，雷达探测到大规模的舰队正在移动，舰队瞧向吉翁军的所罗门要塞进发。雷比尔也曾听闻，继攻略查布罗之后，下一目标就是所罗门，相信那批大规模舰队就是连邦军。玛琉决定前往所罗门。

我军利用MOON RACE技术制作出ν高达，决定在抵达所罗门之前派阿姆罗测试ν高达的性能。

吉翁方面，吉西莉亚得知木马部队正前往所罗门，派夏亚前去截击。阿姆罗在测试ν高达时，夏亚驾驶着沙撒比，拉拉·辛驾驶着α亚捷路出现袭击，阿姆罗请运输机回去大天使号报告状况，自己一人独力抗战。

●攻略

这关一定出击塞拉（セイラ）。一开始控制阿姆罗移近敌机，敌行动拉拉·辛攻击阿姆罗时，会发生战斗事件。向夏亚反击时，使用"完全回避+威力↑"的ID，并发动浮游炮攻击，便可安全避开攻击及重创夏亚。第2回合，主动去击倒夏亚，夏亚会以一半HP复活。阿姆罗与拉拉·辛第2次交战时发生特殊事件，事件中阿姆罗与夏亚交战，阿姆罗不幸误杀了拉拉·辛，之后阿姆罗变成了友军。

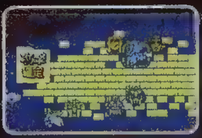
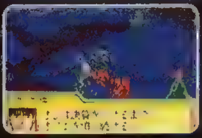
吉西莉亚带领吉翁军出场，同时大天使号来到，马上派出机体迎救阿姆罗，首先派塞拉与阿姆罗"交信"，令阿姆罗回复我军控制，谢洛（ゼロ）与敌军中的NT-001交战会发生对话，交战后再用谢洛与NT-001交信，NT-001会回复真名加入。

击倒吉西莉亚，吉西莉亚准备逃走时，斯玛（シーマ）出现杀死了她。斯玛连同MS部队出击，哥奥与斯玛交战会发生对话，全灭敌军便过关。

SESSION 17

【所罗门攻略战】

胜利条件：1.阻止太阳能集光系统照射，2.敌军与第3军全灭
败北条件：大天使号被击破、阻止失败
过关奖励：MCP 585 / PP 1150 / －

事件一览：

哥奥（ユウ）与卡托（ガトー）交战
哥奥（ユウ）与卡托（ガトー）交信
基拉（キラ）与阿斯兰（アスラン）交战
基拉（キラ）与阿斯兰（アスラン）交信
基拉（キラ）与克鲁泽（クルーゼ）交战
弗拉加（フラガ）与克鲁泽（クルーゼ）交战
阿姆罗（アムロ）与克鲁泽（クルーゼ）交战

●故事

迪亚姆（ティアンム）中将指挥的第2联合舰队正前往所罗门，舰队核心是地球轨道舰队，也是查米特夫的直属舰队。吉翁军方面，德斯尔（ドズル）与基利亚斯将古洛姆零量产成师团。

扎夫特军方面，阿斯兰已作好准备出击，但克鲁泽却认为今次吉翁军必败，不想阿斯兰支援吉翁军。

迪亚姆中将的舰队抵达所罗门，但不敌吉翁军，于是查米特夫准备发动太阳能集光系统，欲将吉翁军和迪亚姆舰队一口气铲除。迪亚姆察觉到形势不妙，这时大天使号到达，雷比尔拆穿了查米特夫的企图，被拆穿的查米特夫只好派出MS部队迎击。

●攻略

作战开始，弗拉加和基拉强制出击，控制他们两机移往右下方，其他部队集中攻击敌军（巴基露露驾驶）的大天使级，目标是击沉大天使级，阻止太阳能集光系统发射，玩家也要防止迪亚姆舰队受下方的吉翁军袭击。哥奥与卡托交战会发生对话，交战后可用哥奥与卡托"交信"。击倒大天使级时，巴基露露调来玛琉发动阳电子破城炮击坠她，藉此粉碎查米特夫的野心。随后地图右方出现巴斯古的敌增援，卡缪与约查交战，捷多与约查交战都会发生对话。

当吉翁军剩下4部机，扎夫特军会在地图右下方出击，但扎夫特的克鲁泽（クルーゼ）一心背叛吉翁，于是倒戈向阿斯兰（アスラン）攻击，阿斯兰也爆发出基因改造力量反击，派基拉与阿斯兰"交信"，而基拉与阿斯兰交战会发生对话，对话及交信后便可击破他。

弗拉加（フラガ）与克鲁泽交战、基拉（キラ）与克鲁泽交战、阿姆罗（アムロ）与克鲁泽交战均会发生对话。

全灭敌军后，德斯尔（ドズル）驾驶古洛姆零（グロムリン）出击，卡托（ガトー）再次出现。派史雷格（スレッガー）与德斯尔交战会发生自爆事件，史雷格自爆令古洛姆零HP减半，再用阿姆罗击倒德斯尔，发生德斯尔战死的名场面。

SESSION 18

【宇宙要塞亚巴奥】

胜利条件：敌军全灭
败北条件：大天使号被击破
过关奖励：MCP 635 / PP 1250 / ハイグレードパーツ

事件一览：

阿姆罗（アムロ）与松永信（シン）交战
夏亚（キャスバル）与松永信（シン）交战
夏亚（キャスバル）与尊尼（ジョニー）交战

●故事

在大天使号内，夏亚自愿加入我军，准备与杰尼决战一死战，这时可选择用夏亚或原用艾巴为朗卢拉号舰长，笔者选择了艾巴（シナプス），夏亚便可以驾驶沙撒比作战。

连邦军开始进击宇宙要塞亚巴奥，这时迪基公王向雷比尔提出和平交涉投降，吉翁军方面，杰尼趁迪基公王与雷比尔会面时，发射太阳能大炮结束了连邦和吉翁两大指挥官的一生。

●攻略

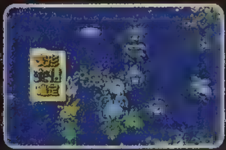
为了制止杰尼的野心，我军全力进攻亚巴奥，这关大部份登场敌机都曾经交战过，阿姆罗与松永信（シン）交战，夏亚与松永信交战，夏亚与尊尼（ジョニー）交战都会发生对话。松永信和尊尼被击破后会复活一次，而击倒了斯马（シーマ），利尼的战舰都会撤退。

初期敌军全灭后，出现杰尼的直属部队，同时基利亚斯（ギニアス）驾驶着古洛姆零将杰尼旗下的舰队消灭，与基利亚斯一伙的福洛斯特兄弟也前来了，此时出现了一批NEW TYPE部队请救杰尼，但基利亚斯好像疯狂了似的，发炮消灭全部吉翁军，当基利亚斯准备再发炮时，大天使号马上脱离亚巴奥。

SESSION 19

【米比奥斯之轮】

胜利条件：1.敌军全灭；2.敌军与第3军全灭
败北条件：大天使号被击破
过关奖励：MCP 610 / PP 1200 / ハイグレードパーツ



事件一览：

阿姆罗（アムロ）与夏亚（キャスバル）交战
塞拉（セイラ）与夏亚（キャスバル）交战
卡缪（カミーユ）与夏亚（キャスバル）交战
阿姆罗（アムロ）与松永信（シン）交战
哥奥（ユウ）与尊尼（ジョニー）

●故事

夏亚脱下了面具，以真名基斯巴鲁（キャスバル）宣说，组织新吉翁军！新吉翁军立即对吉翁公国和地球连邦军宣战。没有查米特夫指挥的连邦军显得更加混乱，新吉翁军正准备向月神2进攻，拥有核武的吉翁军将战力集中在亚巴奥。

多古达J回收了克鲁泽的自由高达给基拉驾驶，同时阿斯兰加入我军。阿姆罗与塞拉谈及组织新吉翁军的事，塞拉都彻底消灭夏亚的野心。

●攻略

大天使号向新吉翁军全力迎击，阿姆罗的目标是夏亚（キャスバル），移动全机接近新吉翁军，第2回合，吉翁军的白狼松永信（シン）和尊尼（ジョニー）在地图左上方出现。

阿姆罗与夏亚交战、塞拉与夏亚交战、卡缪与夏亚交战会发生对话，使用阿姆罗击倒夏亚会发生拉拉·辛登场事件，事件后夏亚指挥全军协助我方攻击吉翁军，这时可派塞拉与夏亚"交信"，阿姆罗（アムロ）与松永信交战会发生对话，哥奥（ユウ）与尊尼交战会发生对话。

敌军全灭后，基利亚斯（ギニアス）驾驶古洛姆零部队出现，基利亚斯亲自驾驶的古洛姆零进化版拥有极厚装甲，击倒基利亚斯便可过关。

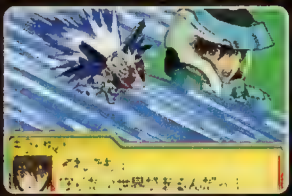
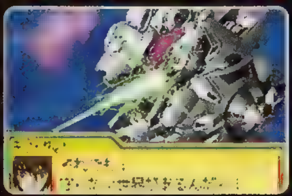
SESSION 20

【妄执、终结之时】

胜利条件：击破基利亚斯（ギニアス）
败北条件：大天使号被击破
过关奖励：MCP －/ PP －/ －

事件一览：

斯罗（シロー）与基利亚斯（ギニアス）交战
爱娜（アイナ）与基利亚斯（ギニアス）交战
基拉（キラ）与基利亚斯（ギニアス）交战

●故事

基利亚斯驾驶着古洛姆零，一炮就将整个宇宙要塞亚巴奥摧毁了。现在连邦军、吉翁军、OZ、新吉翁军等全部消失了，只剩下我军舰队和基利亚斯旗下的残存部队。为了宇宙和平，必需击倒这只"怪物"。我军在亚巴奥宇宙域发现了斯马的舰队，两军展开最后之战。

●攻略

最后之战就是一场全面冲突战，率先击倒两部旧式的古洛姆零（グロムリン），再逐一歼灭敌人。接着基利亚斯（ギニアス）的古洛姆零最终形态会连同MS部队在地图上方出现，同样先击倒两部旧式的古洛姆零，然后才歼灭其他敌人，最后集中攻击基利亚斯。

斯罗（シロー）、爱娜（アイナ）与基利亚斯交战会发生对话，基利亚斯被击倒后会复活，再击倒又会复活，击倒两次后，卡逊博士出现对话，然后使用基拉（キラ）与基利亚斯交战会发生特殊事件，基拉使用全弹发射令古洛姆零不能够再生，第3次击倒古洛姆零后，它变回普通的古洛姆零，击倒它便结束战斗！迎接爆机画面！

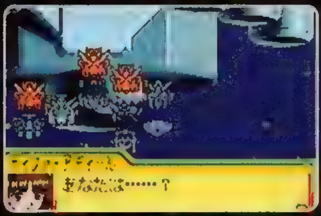
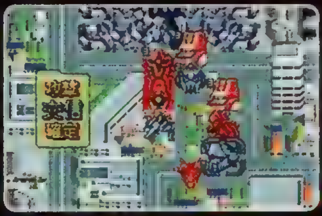
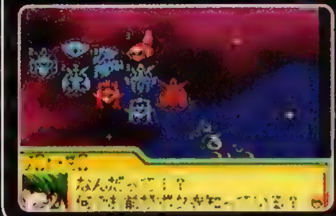
话说数日后，吉翁公国与地球连邦政府成立停战协议，吉翁公国改名吉翁共和国，布拉度回到地球连邦政府的旗下，称为一年战争的战斗在此结束，时间是宇宙世纪0080……

©创通 AGENCY SUNRISE ©创通 AGENCY SUNRISE · 每日放送

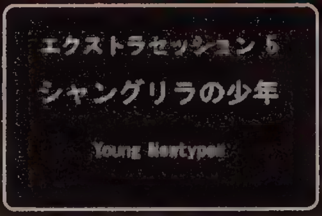
本系列和“[illegible]一样，有着不少的隐藏要素，[illegible]我们已经在每关的攻略中提及了，在这里整理好以便查阅。下面我们会公开各隐藏EX SESSION的进入条件，隐藏机体及驾驶员取得条件，还有爆机后隐藏要素。

【隐藏关进入条件】

● EX SESSION 1
第3话，阿姆罗（アムロ）与多亚（ドアン）交战后再“交信”。
● EX SESSION 2
第6话，先击倒哈蒙莲（ハモン），再击倒勒巴（ランバ）。
● EX SESSION 3
第9话，第4回合前全灭敌军便可进入。
● EX SESSION 4
第11话，将哥奥（ユウ）移到指定地点。
● EX SESSION 5
完成 EX SESSION 5 便会加入我军。

● 蒂珐（ティファ・アディール）
在第 SESSION 15 使用卡洛德（[illegible]）将蒂珐（[illegible]）HP降至一定程度便加入。
● 卡托（アナベル・ガトー）
每次有卡托（アナベル・ガトー）出现的关卡，均使用哥奥（コウ）与卡托发生交战事件，并使用哥奥与卡托“交信”，直至第 SESSION 19 使用哥奥将卡托 HP 降至一定程度引发事件，再将他击倒便会在过关后加入。

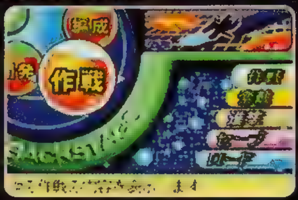


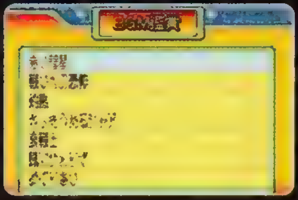
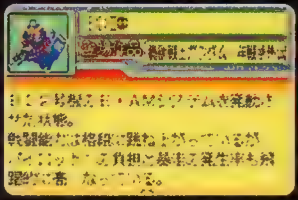
【隐藏机体及驾驶员取得条件】

● 多亚（ククルス・ドアン）
完成 EX SESSION 1 便会加入我军。
● 谢洛（ゼロ・ムラサメ）
在EX SESSION 2击破他之后加入，这时他驾驶着MC高达加入。若没有进入EX SESSION 2，到了第SESSION 12使用大天使号与他“交信”均会加入，这时会驾驶高达mkII 0号机加入，战斗力十分高。
● 利伊拉（レイラ・レイモンド）
使用谢洛（ゼロ・ムラサメ）与NT-001“交信”，NT-001会变回本名利伊拉（レイラ・レイモンド）加入。
● 舒保古（シーブック）与胡索（ウッソ）
完成 EX SESSION 3 便会加入我军。
● 玛莉安（マリオン・ウェルチ）
完成 EX SESSION 4 之后，在 EX SESSION 5 使用哥奥（ユウ）与她“交信”便会加入。
● 罗兰（ローラ・ローラ）
在爆机后 SPECIAL MODE 的第 SESSION 14，这时会出现分歧选择，选“[illegible]”罗兰（ロラン）便会以罗兰・罗兰（ローラ・ローラ）的身份加入。
● 卡洛德（ガロード）、捷多（シュドー）与捷多的朋友

【爆机后隐藏要素】

● SPECIAL 模式
爆机后按“はじめから”重新开始游戏，可选择NORMAL GAME（ノーマルゲーム）或SPECIAL GAME（スペシャルゲーム），SPECIAL GAME是爆机后追加的，当中的内容会跟一般NORMAL GAME有所分别。
● 爆机后索敌储机
完成SESSION 20，看完爆机画面后可以进行SAVE，读取该SAVE进行游戏，便可进行一些爆机后的索敌关卡，透过不断索敌捕获机体，目标是100%集齐机体图鉴。
● 音乐测试及机体图鉴
爆机后回到标题画面会增加一项“おまけ”，おまけ内分为BGM和PROFILE（プロフィール）两项，BGM是音乐测试模式，PROFILE则是驾驶员及机体图鉴。



Scramble Commander

全隐藏要素公开！传授进阶战术！

《机战SC》已经发售一段时间了，大家打得顺利吗？有BOSS打不过吗？今期我们会解开全部隐藏要素，公开隐藏模式及隐藏必杀技资料。还会传授你进阶战术和机体特征分析，无论遇到甚么强敌都可以迎刃而解。

●BANPRESTO●11月6日●SLG●1人玩●DVD-ROM●记忆位41 KB●7800日元●http://www.hotline-web.com/srw-sc/

超级机械人大战Scramble Commander Text：风之使者 Design：Kennie

【隐藏模式】

游戏中有HARD MODE、TRIAL MODE和EXTRA三个隐藏模式，达成特定条件便会出现。

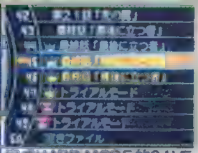
各隐藏模式出现条件

游戏模式	出现条件
HARD MODE	完成游戏一次
TRIAL MODE	完成HARD MODE
EXTRA	完成HARD MODE

◆HARD MODE

不会继承爆机时的任何东西，重新开始游戏，而且难度比初次进行游戏时高，增加了敌机数量，敌机的能力也经过强化。完成HARD MODE后的SAVE可继承到TRIAL MODE使用。

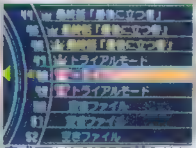
HARD MODE守护者的HP高达118800！


完成HARD MODE的SAVE会变成金色皇冠

◆TRIAL MODE

TRIAL MODE在一个细小的四方形战场进行，战场上会陆续出现敌机，玩家要不断消灭敌机，敌机种类会由弱逐渐变强，还会出现BOSS级机体，能够捱到最后将守护者击倒便完成。使用HARD MODE的爆机SAVE进行TRIAL MODE，可继承资金、机体能力和驾驶员能力；完成TRIAL MODE之后SAVE，再进行TRIAL MODE可将资金、机体及驾驶员能力继承下去。

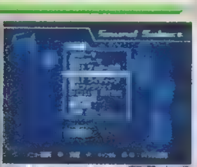
在TRIAL MODE再战守护者


完成TRIAL MODE的SAVE会变成红色大皇冠

◆EXTRA

EXTRA分为"ROBOT VIEWER"和"SOUND SELECT"两部份，前者供玩家欣赏各机体的3D MODEL，可任意转动角度观察游戏中七十一部机体，后者是音乐播放模式，可点播游戏中三十八首SOUND TRACK。

ROBOT VIEWER任意欣赏机体


SOUND SELECT即是音乐播放模式

【隐藏必杀技】

很多机体都拥有隐藏必杀技，当驾驶员的格斗或射击能力达到一定数值，便会增加一招必杀技，例如WING GUNDAM的自转式开炮、贰号机的A.T.FIELD／防御。想储齐全部隐藏必杀技的话，可以透过完成TRIAL MODE不断继承驾驶员能力。

达到一定能力便会增加必杀技

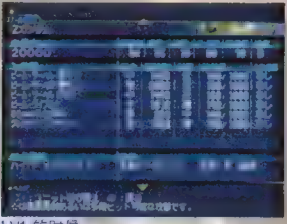
自转炮的攻击范围很大，但会伤及自己人

【LV会影响能力变化】

驾驶员的格斗、射击能力，会随着你不断使用格斗或射击武器而提升，由初期LV0至最高LV10，每升1个LV会增加5%攻击力和减少5%EN消耗量。要针对各机体的长处去育成格斗及射击能力。

不同LV比较：

射击LV10的Z高达，雷射枪威力增至1875！消耗EN每发只需要75，由此可见LV的重要性。


LV1的时候

LV10的时候

【储必杀技的时间】

发动必杀技之前，必须经过一段储气时间。而不同机体的储气时间各有长短，以下是部份机体的储气速度表。

盖塔G的必杀技储得快，且威力强

EVA贰号机储气时间很长

储必杀技速度：

速度	机体
最快	高达Ez8、高达、ν高达
快	魔神Z
一般	盖塔、盖塔G、Z高达、EVA初号机
慢	W高达、ZZ高达、断空我、超力电磁侠、大魔神
最慢	EVA零号机·改、EVA贰号机、勇者雷登

©葦プロ ©GAINAX/Project Eva.・テレビ東京 ©1997 GAINAX/EVA制作委員會 ©創通AGENCY SUNRISE ©DYNAMIC企劃 ©東映 ©東北新社 ©BANDAI 2003

【进阶战术】

◆有杂兵骚扰的情况下对付BOSS

铁甲万能侠的作用就是当肉盾

其他机体全力攻击BOSS

某些关卡，对付BOSS时会有很多杂兵从旁骚扰，导致玩家难以专心与BOSS交战，例如第18话的札比罗及第20话的无敌战舰。其实有一个很容易的化解方法，就是控制魔神Z或大魔神使用“囮”，吸引杂兵攻击，这时全部杂兵都注目攻击魔神Z，其余的机体便可专心对付BOSS。

◆屈死任何一个BOSS的必胜法！

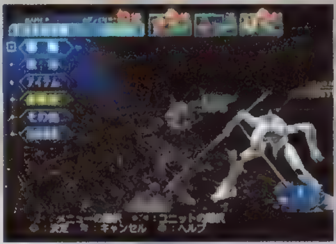
控制机体将BOSS重重包围

即使是暗黑大将军也捱不了多久

任何BOSS（包括最终BOSS）都害怕包围射击，高机动力的魔鬼高达、拥有A.T.FIELD的使徒以至最终BOSS守护者，通通都怕包围射击战术。对付BOSS的时候，使用路线指定（移动优先）控制各机体移到不同方位包围BOSS，并将战术转为“射击战”，各机体连续射击会令BOSS无法动弹。MS系机体都持有连续射击武器，在没有杂兵骚扰的情况使用四部MS包围射击，相信不出数十秒就可以消灭BOSS。

◆怎样对付第21话的EVA量产机

正所谓“以毒攻毒”，对付EVA量产机，当然要使用EVA机。建议派出EVA初号机、EVA贰号机、ν高达和一部拥有强力必杀技及必杀技次数多的机体，使用两部EVA机作“近身战”牵制及消耗敌人HP，ν高达和另一部机就走开储必杀技，同时有两三部EVA量产机接近，就使用ν高达的浮游炮削减敌机HP，发现敌机剩下不足HP 10000，便马上发动强力必杀技解决他。


用EVA机VS EVA量产机

发动必杀技消灭量产机

【机体特征详细分析】

◆铁皮万能侠兄弟

魔神Z（マジンガーZ）、
大魔神（グレートマジンガー）

特征说明：

两部都是装甲厚见称的机体，用来当肉盾最适合不过，派他们上前线使用“防御”，其他机便可安心留在后方支援。所以在改造时，应集中改造装甲和回避率。

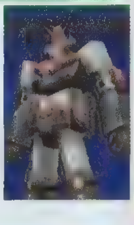
◆EVA两大最强格斗

EVA初号机、EVA贰号机

特征说明：

格斗能力和速度兼备的机体，他们的格斗足以秒杀低HP敌机，面对笨重的高HP敌机时，敌人又打不中他，而且这两部机是第21话的EVA量产机克星。但不要忘记EN是他们的致命伤，出击前记得带一些EN回复道具（プロペラントタンク）。

◆强力必杀技系



盖塔G（ゲッタードラゴン）、超力电磁侠（コン・バトラーV）、勇者雷登（ライディーン）、超兽机神断空我（ダンクーガ）

特征说明：

以上四部都是拥有强力必杀技的超级机械人，必杀技威力足以一击消灭杂兵（或打至半死），所以应改造必杀技使用回数。在战场储必杀技时，需要靠魔神Z或格斗EVA牵制住敌人。

◆连续射击系

Z高达（Zガンダム）、ZZ高达（ZZガンダム）、ν高达（νガンダム）、W高达ZERO CUSTOM（ウイングガンダム0カスタム）、高达Ez8（ガンダムEz8）、百式、多鲁基斯（トールギス）

特征说明：

MS系机体都备有雷射枪、机关炮等武器，观看机体能力时，武器名称右边有粒★，射程为中～远的，就是可进行连续射击的武器。连续射击除了威力大，还可以有效牵制住敌人，使用“足止め”配合连续射击，便可大幅降低敌机的行动力。此外，利用多部机包围敌人连续射击，更会射到敌人动弹不得，此战术对付BOSS尤其见效。

◆超远距离狙击机

EVA零号机·改

特征说明：

零号机是最强的射击机，射程和威力均无人能及，只要前方有肉盾挡住敌机，他便可发挥出远距离狙击的威力。然而，EVA机的缺点依然是EN，准备定EN回复道具就可以弥补这问题。

◆牵制BOSS专用MS

老虎CUSTOM（グフカスタム）

特征说明：

老虎是一部比较特殊的机体，擅长格斗，但不耐打，唯一可取之处是他的近距离武器热能鞭（ヒート．ロッド），被热能鞭击中的敌人会停止五秒，用来牵制BOSS会发挥出意想不到的效果。

全机体初期能力表

机体	最大HP	EN回复	视界	装甲	防御率	回避率	速度
魔神Z（マジンガーZ）	28000	50	30	50	40	10	C
大魔神（グレートマジンガー）	29000	50	30	45	30	10	C
盖塔（ゲッター1）	30000	50	30	30	40	20	C
盖塔G（ゲッタードラゴン）	31000	50	30	35	45	25	C
超力电磁侠（コン・バトラーV）	36000	50	35	30	40	10	C
勇者雷登（ライディーン）	34000	50	35	35	50	10	D
超兽机神断空我（ダンクーガ）	33000	50	30	25	35	10	D
EVA零号机·改	26000	0	30	18	45	45	B
EVA初号机	26000	0	30	20	50	40	B
EVA贰号机	26000	0	30	22	50	40	B
高达（ガンダム）	20000	50	25	10	50	60	C
Z高达（Zガンダム）	20000	60	25	10	60	70	B
ZZ高达（ZZガンダム）	23000	55	25	15	40	50	C
ν高达（νガンダム）	22000	65	25	20	60	75	C
W高达（ウイングガンダム0カスタム）	20000	55	25	15	45	65	A
高达Ez8（ガンダムEz8）	20000	55	25	25	70	60	C
百式	22000	65	25	20	40	70	C
老虎CUSTOM（グフカスタム）	23000	55	25	25	70	70	C
多鲁基斯（トールギス）	22000	55	25	20	30	70	B

【OPENING CG的背景】

在《机战SC》OPENING CG当中的背景，其实是以日本街道实景取材，以下是两处实景和CG的相片，看起来有七分相似啊！（这部份与攻略无关，只是笔者想大家识多一点点而已。）

XBOX Amped 2 干部级

不久前XBOX上推出了滑雪板游戏《Amped 2》，游戏中设有输入密码的功能。当中包括了各种让玩者可以做出更高难度动作的特殊功能，以下将会列出其中一部分的密码。

密码	效果
AllIce	令所有赛道变成冰地
NoCheats	解除所有启动中的秘技
LowGravity	减低下降速度
MaxSkills	令角色的能力值变成最强
NoCollisions	令角色不会与其他参赛者碰撞
AllLevels	解放所有版图
FastMove	增加角色速度
DontCrash	角色不会被撞倒
SuperSpin	转圈速度上升
ShowRewards	解放所有隐藏影片
Bunny	解放隐藏角色

XBOX Crimson Skies: High Road to Revenge 干部级

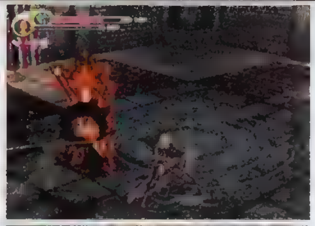
在游戏进行途中，输入以下的指令，就可以得到相应的效果。成功的话，游戏就会以一下响声为提示。

指 令	效 果
X、B、X、B、●	取得十枚改造券
[illegible]	[illegible]
[illegible]	大幅增加攻击力
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	解放难度“Super Hard”

PS2 Castlevania: Lament of Innocence 干部级

最新一集的《恶魔城》——《Castlevania：Lament of Innocence》，只要玩者完成一次游戏以后，就可以解放多种不同的隐藏要素，这次将会为各位逐一介绍。

隐藏要素	使用方法
解放所有SKILL	以LEON完成游戏后，选择重新开始，在输入名字时，选择“@LLSKILL”，就会自动学会全部技能。
Boss Rush mode	完成游戏后，进行储存，再次开始选择关卡时，选择击倒首领时的相同角色，就会进入“Boss Rush mode”。
Crazy Mode	利用LEON完成一般难度的游戏，开始新游戏时，输入“@CRAZY”，为档案名字。
Jade Mask	利用LEON完成游戏后，就可以在Rinaldo的商店中以999G买到。
Joachim Armster	利用LEON完成游戏一次后，在开始新游戏时，输入“@JOACHIM”为档案名字，就可以利用Joachim Armster来进行游戏。
Mobius's brooch	完成CRAZY MODE后，就可以在Rinaldo的商店以200000G买到。
Music Box	完成游戏一次后，储存档案，然后再次前往Rinaldo的商店时就可以买到Music Box，之后就可以在主选单中选择听游戏中的音乐。
Pumpkin mode	利用Joachim Armster完成游戏并储存进度，重新开始游戏时输入“@PUMPKIN”为新的档案名，就会进入“Pumpkin mode”。



GC Mario Party 5 干部级

在游戏进行途中，完成以下条件，就可以解放相应的隐藏要素，其中一些还是相当有趣的。

隐藏要素	解放方法
Bowser Nightmare	完成任何一个难度的Story Mode。
Frightmare	完成STORY MODE的Bowser Nightmare模式。
Intense Difficulty	利用任何一名角色完成难易度HARD的Story mode。

秘技无限

GRAN TURISMO 4 "Prologue"

●PS2 ●SCEI ●12月4日

PS2 总分 27

电玩太郎

如今赛车游戏百花齐放，《GT》系列”自然功不可没，而最新作更是万众瞩目！可能因为开发延误，结果要用这个序章版来为玩家“解馋”。画面水准自然比前作更高，充分发挥了PS2极限。操作性方面也相当令人满意。不过始终是一个序章版，除了汽车学校较能挑起玩者挑战欲外，街机模式中的5条赛道太少了，相当可惜。笔者认为最少应该加一个对战模式，可使耐玩度提高。

风之使者

正如球迷必玩《WE》，车迷就必玩《GT》，看见《GT》这名字已经是信心的保证，爱车之人岂能不玩呢？不过《PROLOGUE》只能算是《GT4》的体验版，让大家率先体验新一集的系统，迎接明年推出的真正的《GT4》。本作的难度较低，初学者都不会感到困难。游戏对应GT FORCE Pro 邪盘，但这东西价值19800日圆，差不多一部PS2的价钱，绝对是超级有钱车迷才买得起的玩意。

Dr.Game

严格来说这只能算半个游戏，与大家心目中的赛车游戏有很大距离，因为实际上游戏内并没有任何比赛，只是大量以课题为名的任务，对于一心想飙车的朋友来说肯定会感到失望。不过游戏本身也并非一无可取，画面方面颇有进步，尤其是地面的质感极为逼真，另外赛道两旁观众的反应也相当热烈，不像过往的前作中只是装饰用的纸板人。

Minamoto

可能因为《GT4》的发售日延迟的关系，厂商在这段期间内先行发售这款“序章”的作品，整体内容当然比不上正式版本丰富，登场车种和赛道的数目非常有限，而且街机模式里也只有玩者自己驾驶的一辆车在奔驰，刺激感与紧张感觉完全丧失。不过作品本身也有一些作用，那就是预先体验《GT4》的质素，车辆外观的制作保持水准，而背景方面则比前作明显细致真实得多，尤其是路面的质感。加入驾驶训练模式，算是替作品增添了少许可玩性。

机动战士Z GUNDAM 奥干对泰坦斯

●PS2 ●BANDAI ●12月4日

PS2 总分 34 银

风之使者

期待已久的超大作终于移植到PS2，无论你是否是高达迷，只要喜欢动作游戏，都能够享受到其中的快感！觉得玩街机不过瘾的话，买了PS2版就可以安坐家中长玩，闭关练成NEWTYPE的驾驶技术！PS2版另一注目点就是MISSION模式，本作中也有大量的MISSION供玩家挑战，不过大部份的完成条件都是歼全灭，任务变化比想像中少，这也是笔者仅给它8分的原因。

秀吉

PS2版的内容比街机版丰富了好几倍，很多街机版未曾登场的机体，玩者也可以在家用版中率先玩到，而且还有新版面和前作的旧有版面，令游戏进程变化更大。画面方面PS2版也比街机版更为细致，实在不负一众高达迷的热切期待。另外，由于MS数目大量增加的关系，任务模式变得比以前有趣得多，是近期必买的作品。

小志幽凉

在街机上推出了不足三个月的此作，终于火速移植到PS2上。本次家用机版的吸引力比街机版要大得多，最主要原因是追加了MISSION MODE和新版图，还可以使用“一年战争”中的机体，并追加了大量街机版没有的Z高达时代的机体。由于街机底板完全对应PS2，所以从画面和机体动作等方面来看，街机版与PS2版两者完全无异，再加上可以进行网络对战，实在找不到不玩的理由。

义经

近日街机推出不久的同名作品移植作，而这款游戏与前作一样大受注目。游戏的操作与前作没有多大分别，除了加入新的HC系统以外，还有大量的新旧机体和MISSION MODE作为隐藏要素出现，当然这些都是本作中不能缺少的元素。对前作感到不太满意的玩者，相信本作极有诚意的改良绝对不会让你感到失望的。

KUNOICHI～忍～

●PS2 ●SEGA ●12月4日

PS2 总分 32 银

猫部

前作大受好评，SEGA便立即以相同的引擎开发续作。这回的主角是女忍者，相信比吸引力比前作更强吧！在动作上明显地比前作更花巧，如杀阵、多段跳跃等等攻击动作也大幅度增加。虽然已经加入了自动锁定敌人的系统，不过仍有一定的难度，玩者要多花些心思才可以顺利过关。此作算得上是近期较为出色的动作游戏，喜欢前作的朋友更不要错过！

Dr.Game

前作《SHINOBI》受到不少玩家投诉认为难度太高，因此这回游戏厂商从善如流，加入了自动锁定等要素，使难度稍稍调低，对初玩者来说算是有所交待。游戏的速度感相当高，使得玩者在游玩时的感觉也格外痛快，不过很多玩家却嫌镜头的转向速度太快，玩了一会儿便感到头晕眼花，作呕胸闷，奉劝不擅长玩3D动作游戏的玩者注意。

小志幽凉

基本的系统跟前作《忍－SHINOBI－》没有太大的分别，其快速的动作，流畅的杀阵完全得以保留。本次除了女忍者的吸引度更高之外，难度也较前作低了许多，最起码不会担心使用时间延长而使体力不断消失的问题。另外那些收集的要素也有所强化，要全部取得实在不易，能同时满足喜欢简单地完成任务，又或者挑战高难度收集所有道具的玩家。

电玩太郎

上集大热卖，开发者自然愿意开发续作。本次主角由男变女，但原则上游戏系统变化不大，事实上前作的系统相当新鲜，实在没有必要特意改动。本作的难度比前作略有降低，至少玩者不用因为担心主角体力的自行消耗而疲于奔命。不过相对来讲，对付敌人经常都要用到空中急冲才能完成“杀阵”，这又形成另一道难题。对于不擅长动作游戏的人，笔者不会作特别推荐的。

铁拳浪子 燃烧至真白吧！

●PS2 ●KONAMI ●12月4日 ●6800日元

PS2 总分 27

Minamoto

根据着名漫画《明日之丈》改编而成的拳击游戏，玩者在游戏里操控着主人公矢吹丈，运用纯熟的拳击技进行激烈的比赛。对于原著的FANS们来说，在故事模式里能够重温那些经典的场面，的确具有相当的吸引力。而根据在比赛中的胜负结果，将会展开与原作不同的剧情，换言之就是忠于原着之余也不乏神鲜感。说回作品本身，较一般拳击游戏的玩法更多变化，可惜必杀技发动的时间略微难以掌握。

猫部

在画面方面，除了立体卡通角色做得很逼真外，还将交待故事剧情的场面加以修订，再配合原动画中的声优配音，可谓绝对忠于漫画原著，就算连界面也做到漫画的风格。游戏中打击感显得比较生硬，不过尚可接受，而“if”故事模式可将矢吹丈的故事延续下去，使故事不限于打到荷西为止，虽然与原著不同，却丰富了它的生命。此作绝对是《明日之丈》FANS必买作品。

电玩太郎

经典拳击漫画再次被游戏化，本作将整个故事完全搬到PS2上，从矢吹丈年少不懂事，到最后与荷西的终极对抗赛都完全收录，对于动漫画迷来说有一定的吸引力。而本作的对战模式也相当精彩，因为玩者可以选择不同时期的矢吹丈作战，有些基本招式都存在着很大的差异，还有其教练段干可选用，所以登场人物超丰富。画面水准只属一般，但胜在耐玩度高，值得捧场。

Dr.Game

笔者并非原作的拥趸，因此在游玩时也就没有什么投入感，过场部份以数码漫画的方式来表现，给人的感觉相当不错。至于拳击部份则算是一般，虽然保留了原作中大部份的特殊动作和招式，但撇开了这一点之后则较为普通，与一般的拳击游戏分别不大，特别是“炎计”的表现方式很难理解，总体而言是个只适合Fans玩的游戏。

总分：金 强劲推介36-40 银 强劲推介32-35 铜 强劲推介28-31

米奇与米妮捉迷藏

GC CAPCOM 12月4日

GC
总分
25

秀吉
以米奇和明妮为主题的动作游戏，对喜欢迪士尼人物的玩者来说具有相当的吸引力。游戏除了可爱的角色及滑稽动作外，还需要玩家动脑筋去解开各种谜题，很适合小朋友们游玩。不过操作方面就要慢慢熟悉才行。而这游戏的最大缺憾是视点太过靠近，玩起来有点儿辛苦，但其他方面问题不大。

义经
与其他挂着迪士尼招牌的作品一样，该游戏主要以小朋友和动作游戏初级玩家为对象的，游戏中对于“初心者”而设的说明同样相当详细。游戏整体的操作相当简单，然而游戏本身的内容也有不少难度较高之处。故事还分为米高和明妮两部分，让玩者可以从不同视点来体会游戏的剧情，尽管这方面的差异并不太明显。

Minamoto
米奇老鼠担当主角的一款动作游戏，游戏目的是寻找被捉去的明妮，冒险途中必须利用货柜等物体作遮掩，避开敌人露露的视线。首先最值得一赞是操作方面，毋需用上过于复杂的方法，使用单一的按键已能够做出多采多姿的动作。另外，作品中除了考验玩家操作之外，对于解谜的要求也相当高，游戏性非常丰富。不过本作自身还是有少许缺点的，包括剧情变化少，视点范围狭窄等弊病。

风之使者
以熟悉的卡通人物米奇和明妮为主角，是一款容易上手的动作游戏，用A键就可以作出所有动作，当中也存在着不少解谜要素。虽然有米奇和明妮两位主角，但无论使用那一位，基本故事都是相同的，只有些少量的EVENT不同罢了，笔者未玩之前还以为故事有分别。此外游戏视点设定不佳，玩家的视界范围非常狭窄，操作起来感觉不爽。

NARUTO~狐忍~激斗忍者大战2

GC TOMY 12月4日

GC
总分
28

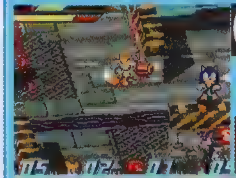
义经
同名漫画的改编作品，与早前推出的另一个《火影忍者》作品相比，本次的作品就比较有点像GC游戏《任天堂全明星大乱斗》的感觉，最多可以同时让4名玩者一同参与。与前作的设计一样，游戏中充满了各种忠实于原作的忍术和必杀技，AI也比前作更为聪明。对于喜欢动漫原作和“大乱斗类”游戏的玩家，这该算是个不错的选择。

Minamoto
以著名动漫画作品为题材的一款格斗游戏，作品内容大致上跟前作一样，画面以动画般的风格演出，各人物使用忍术或体术来打击对手。当然，续集作品的内容必定会比前作丰富，包括增加使用的人物，AI的思考变得更流畅自然，还有4人对战的玩法等等。可惜本作仍有未改善的地方，例如画面上人物大小比例失调的现象，在对战中往往产生混乱的局面。

猫部
近期《狐忍》相当大人气，继GBA及PS2之後，GC的《激斗忍者》系列第二集又推出了。与前作相比，今集可以使用的角色大幅度增加，电脑控制的角色能力亦增强了不少，使用变身的频率颇高，令战斗更为刺激。由於操作简单，加上今集可以4人同时进行游戏，绝对是招呼朋友的最佳作品。看来《狐忍》的FANS又要大破悭囊了。

秀吉
新作最令人兴奋的地方，当然是加入了大量新角色，可惜画面方面跟前作相比变化并不大，实在有点令人失望。除此之外，新作中还加入了四人同时对战的模式，4位玩者可以互相比拼一番。但也许是视点的问题，战斗时好像非常混乱，4位玩者经常堆在一起，使得各自的招式难以发挥作用。

SONIC BATTLE



GBA
总分
25

小志幽凉
本次“《SONIC》系列”一改以往的作风，推出一款以对战为主的游戏。如果以一款对战游戏的标准来讲，此作各角色专有的独特攻击方式和必杀技，再配合能育成角色和追加故事等要素，从各方面来说都算是非常丰富的。可惜此作是以“《SONIC》系列”角色来做卖点的，似乎过于单调了一点。另外攻击时的判定有问题也使得游戏变得较失色。

电玩太郎
SEGA招牌角色索尼克在GBA上的最新作，本作一改以往的高速动作类游戏风格，变成多人之间的对战打斗，从某程度上来讲可以说是该系列的新尝试。不过这种游戏的先决条件是要有丰富的人物可供选择。游戏加入了选择不同的攻击风格，原意为提高战略性，奈何本身游戏性所限，实在未能提起玩者挑战的欲望。再加上单打要对付3名电脑角色，要取胜更是困难，令人感到失望。

秀吉
以“大乱斗”的形式进行游戏的《SONIC》最新作，是一款以多人对战为核心的作品。跟朋友一起使用喜爱的“《SONIC》系列”角色进行对战，发挥出每位角色独有的特性是本游戏最具魅力的地方。当然，除了对战部份外，故事模式也非常吸引人。此外还有充实的育成模式，喜欢SONIC的朋友不能错过。

猫部
这是以手掌机的技术，可以做到俯瞰视点的立体游戏，而且卡通角色的动作细致，攻击方向判定等细节方面都十分流畅，这些都让玩家不得不赞叹SEGA在游戏制作技术领域中的出色。各个角色都有不同的必杀技，而且还兼顾到“《SONIC》系列”的速度感及爽快感。另外故事模式的育成要素也相当丰富，整体来讲是手掌机上最出色的作品之一，值得一玩。

POWER PRO 小子POCKET 6

GBA
总分
27

Dr.Game
作为系列的第6作，坦白说已难以加入什么新意，仍是不断重复某些指令来使角色成长。整体来讲本作的感觉较为正统，集中在练习和比赛两方面。此外为了针对初玩者，特别加入了锁定等各种方便的机能，使本作基本仍保持了系列应有的水准，可是一旦失手，会造成多个小时的努力付之流水的特点仍然存在，时常令人感到沮丧。

风之使者
笔者并非棒球迷，对此作也不感兴趣，不过它能够推出到第6集，证明有不少的支持者，始终棒球是日本主流运动之一，但在香港很少看到棒球，足球就随处可见吧！本作依然以训练和比赛为主要内容，通过训练增强角色能力，从而赢取比赛。但以掌机游戏来讲，本作的难度颇高，不是一般初学者懂得玩的，若你是该系列的FANS却务必一玩。

义经
育成棒球类作品“《POWER PRO》系列”的最新作，游戏内充满各种最新的要素。游戏模式中的SUCCESS MODE，加入了丰富的剧情，其中更有不少搞笑的对白在内，可以说算是保留了该系列此类模式中最精华的部分。唯一可惜的是由于在手掌机上推出的关系，比赛时的操作难度较高，手感比起家用机版来说生涩不少。

小志幽凉
不知不觉GBA版的此系列已推出至第6集，能够陆续推出至少证明该系列有一定的捧场客。系列中每集作品的改动并不多，本次也不例外，但却收录了最新的的球员料资，而系列作中那些搞笑的故事仍然非常精彩，可惜笔者对棒球游戏始终提不起兴趣，所以难以感受到那份乐趣，再加上比赛败阵时有可能会失去资料，所以相信难以吸引到新的玩者来试玩。

总分：金强劲推介36-40　银强劲推介32-35　铜强劲推介28-31

太郎信箱

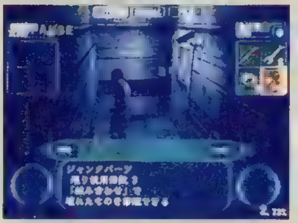
Game-kjf@vip.163.com

值不值得买XBOX 看你自己的游戏口味

值不值得买XBOX

你好 GAME WEEKLY：

我有几个问题想太郎你回答。

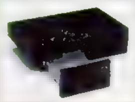


1)我已经拥有PS2，而我正在考虑购买XBOX，你认为是不是一个好的选择？因为PS2和XBOX有相同的游戏。

答：就个人而言，XBOX其实是一部很有魅力的主机，虽然它是以美国游戏为主，但撇开口味问题，有不少是游戏性丰富的作品，曾经接触过XBOX的人大部份都会赞赏。不过若是喜欢日本风味或动漫画迷的游戏迷，相信XBOX并不是你的选择。因为大家都知道BANDAI和BANPRESTO这些公司都未有正式参与XBOX游戏制作，也形成它在日本未成气候。

2)由于PS2现时占了大部份市场，你认为XBOX会否像DreamCast？

答：其实在欧美方面XBOX差不多站稳在第二位，但与PS2确有颇大的差距，这一点肯定比DC好。不过日本市场就远不如DC，这相信与Microsoft属外国厂商有关，DC那时最少还有SEGA做支柱，加上拉拢到不少厂商协助，而且XBOX缺乏日本人最喜欢的RPG，这点成了两者在日本发展差异的决定性因素。而香港方面，Microsoft相当积极推广XBOX游戏，而且本身更指向全球性，例如自家作品开始会有同步中文版，例如《PROJCT GOTHAM RACING 2》和《CRIMSON SKIS》，令香港的人更易投入，这也刺激到行货PS2加速推行游戏同步中文化，是个良性竞争。



3)承问题1，我知道XBOX有一些独占的作品，例如《NINJA GAIDEN》、《HALO》、《STAR WARS》，但你认为是否值得为它们而购买XBOX呢？就本人而言，XBOX LIVE并非我的目标，并不太喜欢玩ONLINE游戏。

答：就笔者来说认为是值得的，或者要庆幸XBOX在欧美能站稳阵脚，令FROM SOFTWARE与TECMO这些厂商仍然积极开发新作，当然最终仍然要看你的口味，如阁下是RPG迷，那么XBOX对你来说应是毫无吸引力，但以驾驶、动作及射击游戏而言，都有上佳表现，尤其是赛车游戏方面。

谢谢

读者 JOE

尸人中文版一月登场

电玩太郎：

1)请问 11月20日出的《XENOSAGA RELORD》跟之前的《XENOSAGA》有什么不同？售价太约是多少呢？

答：两者不同的地方包括《RELORD》版所有对话是英语配音加日文字幕，KOS-MOS与MOMO的服装及招式的发动及变身会有改动。爆机后大家能自由重温游戏内的CG动画场面，以及"EPISODE II"的预告映像。而游戏售价是4800日元，不过没有行货。

2)《尸人》中文版是否已经推出呢？

答：中文版的《SIREN》仍未发售，根据向SCEH方面查询的结果，该游戏最早也要等到明年1月初。

3)一月之前会有什么GAME中文化？

答：一月之前只有《GRAN TURISMO 4 PROLOGUE》会中文化。

4)GBA和GBSP售价大约多少才是合理呢？圣诞期间会否降价？

答：现时GBA售价大约470元左右，至于GBASP售价大约760元，由于GBASP现时并没有竞争对手出现，因此短期内应该不会有减价行动。

敬祝身体安康。

ALEX WONG

NAMCO光线枪问题

To：电玩太郎

请问NAMCO的GUNCON 2能否对应TFT LCD MONITOR？

答：LCD监视器是不对应GUNCON 2，或者你想知道什么电视能对应该光线枪的话，在买电视时问清楚该电视多少赫兹(HERTZ)，那代表了电视画面显示时的频率单位，GUNCON 2只能对应70赫兹或以下的电视，而LCD屏幕则是100赫滋

哨牙度

鬼武者七巧板问题

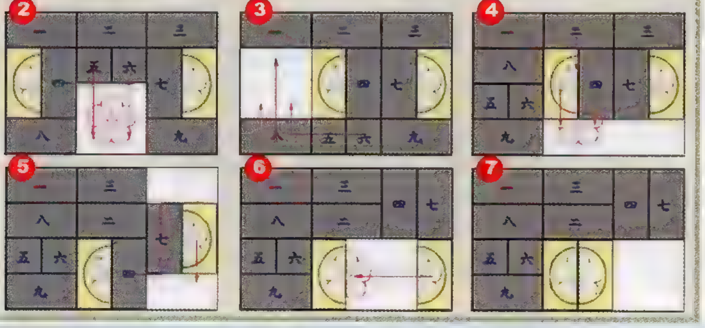
太郎：

我是买了PS2的鬼武者第一集游戏及攻略本，但里面没有讲解七巧板如何组合，那一关但试过很多次都不能成功将左马介从水牢救出来也没有买到那一期GAME WEEKLY游戏周刊，所以请电玩太郎教我这个初玩鬼武者的机迷怎样将佐马介救出，多谢。

答：记得以前笔者曾两次回答这个问题，只要你跟着以下附图的步骤就能解开。

祝GAME WEEKLY畅销全港九

KEN上



机战OG隐藏机问题

TO：太郎先生

《机战OG》的隐藏机体和隐藏驾驶员是怎样拿啊？

答：本游戏还未确认有隐藏驾驶员，不过阁下可参照下表取得各部隐藏机体。

リオンF	隆圣编第16话时完结时可自动取得
ガーリオン	在24话中用"ライ"或"タスク"打倒"レオナ"可取得。
シシオウブレード(追加武装)	隆圣编中，在26话完结时熟练度在23以上及隆圣击坠数在50或以上可取得 响介编中，在第26话完结时，熟练度23点以上及响介击坠数在70以上时可取得。
ウヴァルシオン改	在28话时达成熟练度条件可取得
グラビトンランチャー(追加武装)	隆圣编中，在31话终了时熟练度达至29以上及隆圣的击坠数在55以上 响介编，在31话终了时熟练度达至29以上及隆圣的击坠数在55以上
勇者之印(强化配件)	隆圣编中，在34话完结时"ダイテツ"的等级在35以上及熟练度在27以上可取得。 响介编中，在34话完结时"[illegible]"的等级在35以上及熟练度在27以上可取得。
ヒュッケバイン008	隆圣编中，在第29话完结时，"イングラヌ"的等级在32以上。接着在37话时，"リン"会驾驶"ヒュッケバイン008"登场。 响介编中，在第29话完结时，"ヴィレッタ"的等级在23以上。接着在37话时，"ヴィレッタ"会驾驶"ヒュッケバイン008"登场。
钢之魂(强化配件)	隆圣编中，在第37话完结时，"レフーナ"等级在38以上及熟练度在30以上。 [illegible]，在第37话完结时，"ダイテツ"等级在38以上及熟练度在30以上。

请你E猫或登出来！

ABC上

怎样赶尸人落井

太郎你好：

1)我想问竹内多闻初日2时个KEY SCENARIO，攻略写要将坏收音机投入井来引诱尸人，然后把尸人推入井内就开到志村晃个SCENARIO，我想问点样把尸入推入井内呢？

答：当他望着井时向他开枪令他掉入井中

2)另外我想问志村晃初日16时个KEY SCENARIO，攻略写要依子躲到川崎家，她就会拾到志村晃的照片，我依照步骤将依子躲到川崎家，但等了好久都没有拿到相片，为什么呢？

答：可能你站的位置有偏差，令她躲到其他地方而不是川崎家。可尝试站在川崎家与右方的杂物台(横越两家屋顶的台)，然后才吩唤依子躲藏。

希望太郎能尽快回覆我～

NICK

对次世代XB的期待

太郎兄：

你好！本人是XB机主，最近有关于次世代XB的消息好像不绝于耳，令本人产生不少疑窦，故此来函请太郎兄解答！

1)请问次世代XB是否真的不对应XB的软件呢？你认为这样做是否很不智？

答：这个是网上现时流传出来的情报，而且发言人也表示未决定是否兼容。不过我认为厂方最后都会选择可以兼容。毕竟PS2及GBA证明了能兼容上代主机游戏的策略，对于主机销路有很大的帮助，因为新主机往往会因对应软件不足而令销费者抱观望态度，但如果新主机能对应旧机软件，就能让旧机主过渡到新机，同时一些本身没有上代机的人，也会因此而考虑购买，毕竟这样一下子就有过千款游戏可选择。如果次世代XB最终真的不能对应XB游戏，相信这会是一场必败之战，甚至连主场美国也会一败涂地。

2)XB在日本相信没有翻身机会，那次世代XB你又认为在日本的发展如何呢？

答：XB在日本的失败，除了主机体积过大之外，由于它是全新的平台，加上XB以美国厂商为主，在软件口味方面未能迎合日本人的需求，自然难望成功。正如以前笔者说过，XB欠缺动漫画以及人气大作续篇这些能吸引日本游戏迷的武器，令它的市场无法扩张。至于次世代XB其实同样面对这个问题，从PS2与XB的成绩来看，已证明了纵使主机有强大的性能，如没有相应的软件配合，一样会招致落败，所以Microsoft当下的急务，就是要请得动BANDAI、BANPRESTO、KONAMI、SQUARE ENIX这些拥有动漫画版权的厂商，为XB甚至次世代XB开发相关作品，否则次世代XB就算性能再高，一样难敌PS3的威势。

3)KONAMI有多大机会在XB推出《WINNING ELEVEN》系列？

答：虽然网上曾有多次的传闻，不过能否成事真是难说得很，笔者曾听闻KONAMI开出一个条件，就是要Microsoft支付600万美元作为包底费，这样才肯为XB制作《WINNING ELEVEN》，不过这条件是否谈得拢就不清楚。

4)CAPCOM除了《AUTO MODELLISTA》同《铁骑大战》之外，好像很久未有新作发表，请问他还会不会为XBOX开发新游戏？

答：事实上根据笔者所知，以上两款游戏的确是CAPCOM最后为XB开发的游戏，或许还会有多一款XB作品。当然厂方撤出XB主因是市场问题，像《DINO CRISIS 3》在美国也未见有特别大的回响，相信令厂方损失惨重，故此厂方相信完成手头上的作品后就不再开发新作。

5)请问哪里有《DINOSAUR HUNTING》卖呀？我周围都找不到，这个游戏好不好玩？

答：老实说本人也不知，否则自己就不会亲往日本购买回来。至于该作品个人觉得算是合格，其中调配适用于特定恐龙的麻醉剂系统就相当新鲜，画面也有相当的水准，只是本身欠缺充份故事性，不过仍然是值得一玩之作。

6)太郎有什么XB作品是你很期待的？希望说出来大家交流一下。

答：个人期待的XB作品包括《HALO 2》、《NINJA GAIDEN》、《RALLISPORT CHALLENGE 2》、《BREAKDOWN》和《TRUE FANTASY LIVE ONLINE》。

读者XB-MEN

如何取得AC3SL隐藏零件

TO太郎：

本人是首次来信到GAME WEEKLY的，希望太郎先生可以解答。

1)在《ARMORED CORE 3 SILENT LINE》中的"生体兵器破坏"中，我已做足击破两个生物兵器首领，及不让输送车被破坏的条件多次，都不能得到"CWR-COTTOS"零件，请太郎兄帮帮忙！

答：条件是要完成ウィリアス植物研究所的追加任务，以及击破两个生体兵器，我也不知道你还欠什么。

2)在同上的游戏中，在"卫星兵器内探查活动"这关，我也依足指示，也同样得不到这关中的第一件隐藏零件，请问要怎样才能得到100达的探索率，及取得我方法有没有错误呢？

答：取得第一件隐藏零件的条件是完全走过整个版图，以及快速过关，可能你还欠一些隆罅位而找到。

3)在游戏中的隐藏零件(我指的是地上拾到的那些)，我已得到了十一件，分别在新设基地侵入、UISOASU植物研究所探索、新型兵器破坏、生体兵器破坏、卫星兵器内探查活动、武装集团排除、无人要塞镇压、电力施设崩坏阻止、ローダス兵器开发工场救援、オルキス集光施设防御及特殊输送车辆追击，而请问太郎兄其余的那些在哪一关，及可否说一说在什么位置。

答：以下是各任务可获得的零件，以及取得的大约位置。隐藏AC零件

ZONE	任务	AC零件	详细资料
ZONE1	无人要塞镇压	头部：MHD-MX/BEE	第一部电脑前面有隐藏通道深处
		右腕武：MWG-GS/80	破坏货柜库ヤ印的左边深处的货柜
ZONE2	电力施设崩坏阻止	OP：OP-TQ/ESE	着火的屋顶铁丝网深处
ZONE2	新设基地侵入	EXTENSION：MWEM-R/36	由坠落的输送机皇左走附近的洞穴
ZONE2	新设基地制压	FCS：PLS-SRA02	上方被足走的第一条横梁(落脚点)上
ZONE3	特别输送机护卫	右腕武装：CWG-ARF-180	输送机后方破坏之内(但作战会失败)
		左腕武装：CWGG-GRSL-20	开启的仓库的弹射舱之中
ZONE3	オルキス集光施设防卫	EXTENSION：KWEL-EJ22	向着打开闸门而引起爆发的旁边闸门附近
ZONE3	特殊输送车辆追击	INSIDE：CWI-FMHS-30	分岐地点左行的栏杆内(要超出行动地区)
ZONE4	ローダス兵器开发工场救援	EXTENSION：CWEM-RT16	中央设施凹位内
ZONE4	武装集团排除	INSIDE：KWI-RJ/60	第三层的货柜内
ZONE4	ウィリアス植物研究所探索	左腕武装：MWG-KPL/150	由起点笔直前进，然后降到喉管下
ZONE4	生体兵器破坏	右腕武装：KWB-SBR44	在开始的房间破坏左边的墙内
ZONE5	新型兵器破坏	左腕武装：KSS-SS/707A	初段破坏铁丝网进内
ZONE6	卫星兵器内探索活动	左腕武装：KWG-NHZL60	解除A03的锁，然后到A02铁丝网中房间的天台深处
ZONE6	ミラージュ本社ビル防卫	肩武装：MWM-SM36/1	直升机场基层附近
ZONE7	未踏查地区探查	肩武装：MWC-OC-30	破坏中央的输送机之内

这游戏本人已完成93%，而其余的我想应该都是隐藏零件，请太郎兄要救救小弟！>_<苦

忠实读者YOGO上！

FM1在PS2记录问题

太郎：

你能否解决我的问题，就是如何把《FRONT MISSION 1st》储存进PS2的记忆卡。

答：《FM 1ST》由于是PS游戏，因此只能直接储存进PS的记忆卡，不可直接储到PS2记忆卡，放到PS2记忆卡的唯一方法就是先储进PS记忆卡，然后再由主机界面里把后者的档案放到PS2记忆卡上。不过如要读取的话，又只可以经PS记忆卡读取，所以还是别想了。

KA PUI KI

天外II七福之玉有得卖

GW编辑部：

想请问《天外魔境II》内有一个特别道具叫做"七　之玉"，在战斗中使用后可以得到四倍经验值同四倍金钱，想请问知哪个村子有得卖呢，印象中好像有条村有得卖，可否告知小弟。

答：不错，"七福之玉"是能够在因幡国的轮笠村杂货届购买，而它的效果其实共有七种，会以随机方式显现，除了加四倍金钱或两倍经验值，还有令全员满体力和技力、全员技力最大值的50%回复、全员体力全回复、全员体力和技力最大值25%回复，以及全员体力和技力最大值5%回复。

THANKS！

CALVIN KWOK

各种高达游戏问题

To：太郎

您好，现在有些疑问望能指教：

1)想问《相逢在宇宙》的ACE PILOT模式里，哥奥·胡勒奇传中，在STAGE 2如何拿到S级。本人经过多番尝试也只能拿到B级，请问有没有一些窍门和技巧。

答：想取得S级，关键是要击破所有战舰和敌机，使用雷射剑便可轻松击坠战舰，对付敌机时需要先用机关炮（头炮）破坏他们的盾牌，然后再击破敌机，这样便可取得更高分数。

2)《相逢在宇宙》过关后其中有一个是SPECIAL BOUNS，请问如何拿到较高的分数。

答：SPECIAL BOUNS会随着CONTINUE次数而减少，不CONTINUE一次过完成关卡，便可取得最多BOUNS分。

3)想问PS2连BB UNITS成套要多少钱，如果只买BB UNITS的话又要多少钱呢？

答：首先要告诉你，要购买BB UNIT的话就只有拣水货机，因为BB UNIT只用110伏特电源，用在行货PS2就会马上烧机，所以最好是连PS2的日版机购买，当然如你本身已使用110伏特电压的PS2便可以，又或是等待行货推出BB UNIT。至于日版PS2连BB UNIT售价是＄（港币）2100，单买BB UNIT大约$800。

4)PS2版《幽谷对泰坦斯》的ONLINE，付款是否一定要用到信用卡支付才行，如果不是的话是用何种方法呢？收费又如何？

答：大部份网上游戏除使用信用卡外，也可以透过购入WEB MONEY来支付，相信《幽谷对泰坦斯》也不例外。

5)太郎兄你觉得《幽谷对泰坦斯》有机会在PC上推出ONLINE游戏吗？

答：相信没有机会，BANDAI虽然有开发电脑游戏，不过该厂将两者完全分开来发展，你也从未见过厂方将家用游戏移植成电脑版，宁可在电脑上开发全新的作品，而且也多数是较静态的类型，例如RPG或SLG，再加上《幽谷VS泰坦斯》是由CAPCOM负责开发，因此应该不会出电脑版。

6)GT FORCE PRO几时推出和卖多少钱？

答：GT FORCE PRO会和《GT4 PROLOGUE》同时在12月4日发售，此方向盘会有行货，售价为$1380左右，因为日元定价高达19800日元。

8)最后想问十二月份PS2有什么值得一玩的游戏(ACT、STG & RPG)？

答：ACT有《Z GUNDAM》、《铁拳浪子》、《第一神拳2》、《KINOICHI 忍》、《ONE PIECE GRAND BATTLE 3|》、《MEDAL OF HONOR RISING SUN》、《BIOHAZARD OUTBREAK》、《SPY FICTION》、《DREAM MIX TV WORLD FIGHTERS》和《武刃街》。STG就只有一个《钢铁之咆哮2》，值得玩的RPG更是一个都没有。

祝工作愉快

连邦之白色雀屎上

XB十个必买的游戏

GW编辑部：

大家认为是哪十款呢？出了和没出的都可以哦！因为我刚好买了一台Xbox，不知道买哪只好。

答：就笔者的推介，认为必买已推出的XB游戏包括《PANZER DRAGOON OTRA》、《SPLINTER CELL》、《HALO》、《MEDAL OF HONOR：FRONTLINE》、《MEDAL OF HONOR：RISING SUN》、《PROJECT GOTHAM RACING 2》、《SOUL CALIBUR 2》、《TOP SPIN》、《魔牙灵》、《真·三国无双3》、《MIDTOWN MADNESS》和《RALLISPORT CHALLENGE》。而未推出的作品可以参考读者XB-MEN的来信。

请大家帮帮忙～

读者陈靖仇

CAPCOM上线游戏疑问

太郎先生：

我对在12月推出的《BIOHAZARD OUTBREAK》很有兴趣，但我对于使用PS2上网有很多不明白的问题，劳烦你为我解答。

1)是不是只要将连着电话插头的宽频线的另一端直接插入PS2 BB UNIT，然后再调校好设定就可以玩游戏了？

答：不错，只要接好各机件及接线，然后放入随BB UNIT附送的碟，大家就可以输入上网的资料，而各款上线游戏都会附有独自的设定，因此不用太担心。

2)我听说《BIOHAZARD OUTBREAK》是需要一种叫MMBB的服务来游玩，但在玩之前好像是需要登记的。我应该在哪里和怎样登记？还有就是怎样付月费给它？是不是登记了就可以玩全部使用这服务的游戏？

答：不错，CAPCOM现时的网上游戏均是配合其特有的MMBB服务，不过只要是使用对应该服务的游戏，自然会有内置了连接的方法，例如在标题会有选项，以便玩家去进行登记。而支付月费的方式相信都是靠信用卡，因为这是最方便的方法，但也有可能对应WEB MONEY。至于登记后还是会逐个游戏分开计钱，不过就会分开月费计算，或是逐分钟计算。

3)前阵子好像有消息说会有50000机(即买时已经有PS BB UNIT)的行货机推出。但不是只有水货(日版)机才可以上网吗？(因为BB UNIT和PS2本身的电压不同)

答：不错，香港行货推出的型号是50006，但却不会附送PS BB UNIT，而且它本身也是使用220伏特电压，所以仍然不能配合PS BB UNIT来上网。

4)是不是每只游戏所需要的设定都不同？如是的话我应该怎样选择？而其他经由PS BB Navigator来上线和由厂方自己提供服务器的游戏又是否需要登记和付款？

答：一般的设定可以分为两种，第一种是进入该游戏后才设定各种连线方式，例如《FFXI》是这一类；另一种是直接使用在PS BB Navigator登记的连线方式，《大众高尔夫ONLINE》属于这一类，所以只要针对这两方面去进行输入连线的资料应该不成问题。而经由PS BB Navigator浏览各厂商资讯CHANNEL取得的游戏部份需要登记，费用方面全免，不过只有少数厂商的资讯CHANNEL有此服务。

劳烦太郎先生你为我解答这些问题。祝GAME WEEKLY销量节节上升！

新手刘俊昌上

洛杉矶罪案实录秘技

电玩太郎：

我是你的忠实读者，现在有一些秘技问题想请教，那就是PS2的《TRUE CRIMES：ST OF L.A.》，请问此游戏有没有秘技呢？有的话请太郎赐告。

答：本游戏的确有很多秘技：

A)车牌的名字——游戏开始设定车牌时，特定的名字能令主角的服饰改变，在输入时必须按着L1和R1不放并决定，至于已知道的特殊名称包括：

B1G1	5WAT／SWAT	TFAN	JASS
ROSA	M1K3	BRUZ	TATS
HURT_M3	HARA	MRFU	P1MP／PIMP
FUZZ	B00B	PHAM	B00Z
FATT	MNKY	HAWG	J1MM

B)密码——游戏中按暂停，然后输入以下的秘技：

取得所有格斗技：上、下、上、下、×

取得所有的驾驶技：左、右、左、右、×

取得所有枪击技：右、左、右、左、×

增加车的体积(必须在车中)：下、下、下、×

显示主角位置：×、○、□、△

C)改变车的颜色：在制作车牌时，按着L1和R1再按下和上指过所有的颜色。

多谢太郎的帮助

读者小次郎

今后所有“太郎信箱”来信可发送到

Game-kjf@vip.163.com

欢迎大家踊跃来邮询问问题。

从概念型号看PSP

之前"读者纵横谈"的草原读者曾就PSP而提出了不少独特的见解，刚巧前不久SONY突然在经营改革计划"TRANSFORMATION 60"里，初次披露这部广受触目的手提游戏机，因此笔者也决定把话题拉到其上。

概念型号突然现身引发话题

PSP 的大小厚度

先谈谈这部概念型号的PSP的外观，从它的面积来看，PSP要比PDA更大，对于携带方面实在说不上方便，因为手提游戏机首要目的是轻巧，虽然和GBA对照好像只大一点，但实质上这一点也已经颇为致命，若是用SONY另一产品MD WALKMAN来比较，就会发现PSP比两部MD加起来还要长，各位只要家中有MD机用来比比看就知有多巨大。因此放进口袋也不适合，颇有点令人不知如何携带及收藏的感觉。

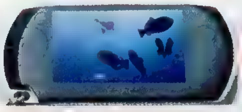
现在的MD机一般厚度不超过2cm

其次是厚度，从图片所见PSP的厚度好像很薄，这样似乎能为它赢回不少的分数，但实际上又是否这样完美就令人质疑。笔者再一次以同厂的另一电器产品MD来做依据，现时MINI DISC(MD)的轻巧相信深受大家拥戴，至于PSP的专用软件UMD大小，看起来也与MD差不多。问题就是在这里，由于两者属于相近类型及大小的产品，因此用来启动它们装置的主机厚度也不能相差太多，因为PSP的UMD一样需要类似磁头的装置来读取资料，就算UMD如何地薄，主机磁头还是占一定的厚度，所以保守估计PSP的厚度与现时MD一样厚。

与GBA比较在体积上有点笨重

事实上从图片所见，PSP还有不少的疑点存在，例如UMD碟是由什么地方放入的呢？相信很大程度与MD一样是采用插入式，至于读取时不怕震动相信已经在MD时代解决了，因此本人倒并不担心玩游戏时突然ERROR。

美观不代表操作佳


按钮与机面一体化未必是好事

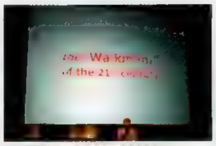
立体游戏用十字键操作感觉吃力

类比摇杆操作已成为家用机主流

至于PSP概念型号所有按钮都与主机成一体，美观度自然赢得民心，但实用度个人就比较怀疑，本人先要指出自己不是喜欢鸡蛋里挑骨头，但试想想打机时玩者应该将注意力集中在画面上，那时手指的触觉就是用来判别自己按的是哪个按钮的唯一指标，若果按钮都和主机一体化，按错的机会自然极高。

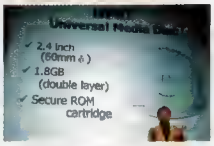
还有一点就是，本人很奇怪为何PSP仍然执着于十字按钮，现时家用机已完全走进类比摇杆(ANALOG)操作，事实证明它带给游戏性很大的进化，尤其是PSP是个打着以立体游戏为本的手提游戏机，将十字键换成类比摇杆肯定会更有冲击性。相比之下N-GAGE也玩立体游戏，但使用十字按钮玩《TOMB RAIDER》就会感到不足之处。

取代 MD 的媒体



21 世纪 WALKMAN

谈过外观，现在就说说PSP的性能，SONY一开始就打着"21世纪WALKMAN"的旗号，不难想像厂方目标是把一切能想像得到的功能，都可以在PSP上用到。当然大家最先仍然会想到它是一部游戏机，但个人觉得SONY更想PSP取代现时MD或DISCMAN，或者把它当做一种归一的电器。



UMD 碟大小与 MD 差不多

草原读者曾担心UMD是否能流行，因为除了游戏机惯于使用独特媒体外，像电影及音乐都是靠一些共有媒体来发展，也就是说那些电器最后有一个统一规格软件，大家照着这规格推出对应的机器。不过个人觉得这种担心是多余的，大家回看MD在最初推出时，当然这种由SONY研制的新媒体大家都抱观望态度，但现在还不是变成众多年青人随身携带的影音产品？

或者有人会说MD是家电产品，而且它由推出至市场成熟也经过好几年时间，可以说是一种慢热的商品。但正因为这样，UMD的推动肯定会比MD甚至DVD来得有利。此话何解呢？以GBA为例，该手提游戏机推出至今全球每月都卖出过百万部，原因当然是现时唯一的廉价及多软件支援的手提游戏机。面对一部有这么广阔市场的主机，软件厂商自然都甘愿为它开发游戏，甚至是各式周边产品。

DVD 也是近两、三年来才普及的

普及能令适应期缩短

能否用PSP看影碟要看其普及程度

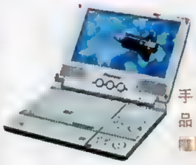
任何一种新媒体面对的最大难题，就是如何普及，像CD、MD、LD、VCD、DVD均曾面对这个课题，最后都要靠时间去解决，随着硬件的不断改进，愈来愈多厂商投入发展，软件售价下调，到终于成为平民化商品，往往都要花上三数年以上。

将同样情况套入PSP身上，当然我首先要假设PSP也能像GBA那样热卖，那么上一段提到的适应期相信已经不是问题，而面对一部如此多功能，甚至本身已经具备了看电影功能的手提游戏机，试问那些制作及发行影碟的公司是否会主动与SONY接触，然后打开这个全新的影碟市场呢？到时若UMD这种软件发展成熟，可能反过来SONY推出一部在家中播放UMD的影碟机，然后取代现时DVD的位置也说不定。

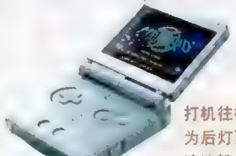
PSP是否会出记忆卡来储存游戏进度呢？

至于音乐就更加没难度，既然它本身可以用来听ACC及MP3，相信UMD本身已经是一种像MD可以自行录播的媒体。其实这也带出了另一个问题，就是PSP的游戏如何记录进度，一般来说现时的手提游戏机因为都使用RAM，所以进度可以储进盒带内，但PSP是使用UMD碟，若果PSP本身没有RAM的话，就要面对容量上的限制，因为像PS2的8M记忆卡其实也不经用，因此最大可能游戏进度会直接载入UMD内，否则大家可能在购买PSP的同时，还要买张记忆卡。

耗电量成关键


手提电子产品均面对耗电量问题

草原读者在文中又提及耗电量问题，这的确是一个很好的着眼点，那也是现时手提电子产品(包括游戏机、DVD、VCD、电脑)面对的另一大难题，从PSP概念型号所见，它应该会像GBASP那样，采用完全充电方式运作，毕竟那是现在最实际的方式，自然那块锂电池可用多久便是PSP的成败。


打机往往因为后灯而加速消耗电力

现时手提电子产品最耗电的地方其实是后灯，以N-GAGE为例，打机的话两至三个小时就没电，而收音机或MP3就可持续八个小时，两者差异主要是前者需要后灯来看画面，相反听歌或收音机就算画面不亮也没有问题。至于PSP的电可以捱多久就令人担心，若果像GBASP那样把光源调得暗些，或许可以延长时间，但对用户来说那肯定不会是一种享受，更别说用它来看长达两小时的电影。不过本人在这里光说也没用，相信PSP的开发者已经想到一套方法。

结论

谈到这里，似乎也是时候收笔，其实要谈PSP的东西还真是源源不绝，其中大家最关心的当然是游戏机能，今次笔者并未有在文章内提及，原因是手头有关的资料并不多。至于PSP本人虽然提出了不少质疑的地方，但其实仍然认为它会成功的，SONY向来不会打没有把握的仗，而且PSP并不是短期决胜的产品，相反它会像DISCMAN、MD机作长期战，加上距离发售还有一年时间，其间的变数实在很多。

N-GAGE 也成为PSP的假想敌

不过有一点笔者想提出，厂方在介绍PSP的同时，突然提出考虑加入手提电话功能，明显地那是一种指向N-GAGE的策略，即使最后未必真的能打电话，但这其间的确能造成消费者的混淆，从而会仔细考虑到底是否购买N-GAGE，还是等PSP进一步的发表，这一着的确高明。

次世代机的种种预测(上)

虽然现在GC、PS2和XB仍然是当打之年，不过游戏迷的焦点还是会不时落在预定2005年推出的次世代主机身上，今期笔者便试就这个话题来大造文章。

预早公布新机属异例

单是PS3的商标也有传闻

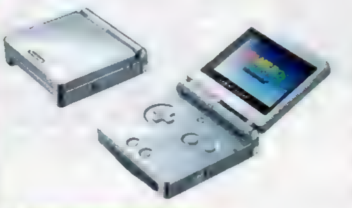
过去次世代主机很少一早公布何时发售

首先要提出一点的，就是次世代一早已公布在哪年推出，在游戏业市场是相当罕见的例子，大家都知道，能称得上次世代主机，其性能上肯定会比前一代主机优胜，因此以前主机都不会轻易透露新主机的消息，一来避免已买或刚买主机的人骂厂商欺骗自己，二来也预防一些原本想买机，最后变成等新机发售的骑墙派人士，这的确会对现行游戏机构成一定的打击，所以最多在主机出现失势之时，发表正在开发新机，却绝不会提及何时推出，以证明厂方是有行动。

而现今主机厂竟然打破这种不成文的规则，原因之一相信是出自SCE，她是众所周知的大型家电生产商SONY的子公司，每年电器产品之多相信数多数不清。SCE也视PS以及PS2为家庭电器的一种(当然用者未必有这种想法)，家庭电器升级换款其实是相当普遍。

PS2跑出有原因

PS2因为可用PS软件而提供一个缓冲期


GB系列正是兼容成功的典范

能看影碟的确吸引一般非机迷

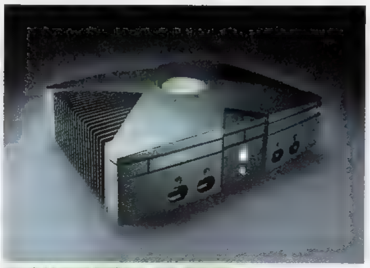
还有另一点，就是现时游戏机已兴起一片软件兼容的风潮。以往每次出新机都不回旧机游戏，机迷或者会毫不考虑追捧新机，但游离分子始终会抱观望态度，因为他们首重的就是实用效益，千多两千元买一部新机，若果没有相应数量的软件支援，就会觉得不化算。

而PS2正好击中消费者这一个心理，现时PS2有庞大的软件支援其实属于后天因素，而先天因素是PS2能够兼容PS游戏，以及PS雄厚的根基。不管日后你是否会再拿那些陈年旧作出来玩，最少在新机作品未充裕的情况下，让购买者有个缓冲期，然后顺利过渡到PS2。再加上PS2无需另买周边已具备看DVD影碟功能，在："就这点都值！"的观念下，大家自然不会考虑太久就掏腰包。

PS2在日本首三天卖出九十三万部，证明了兼容软件是个很大的卖点，当然也不可以抹杀看DVD影碟的功能，因为数年前DVD在日本仍只属发展中阶段，随着PS2确实有飞跃的发展。不过正如上两段所说，大家始终视PS2是游戏机多过电庭电器，兼容游戏才是最重要，像GB发展至GBA，就是因为软件能一直兼容下去，本身有玩的人大部份都会毫不考虑便承接。

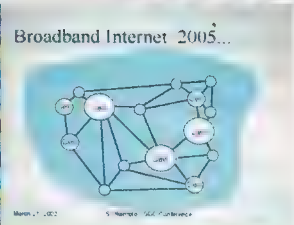
由于次世代主机可以兼容旧机软件，所以提早公布推出时间，对于用家来说就不再有一种阻吓作用，甚至放心去买这一代的主机，像PS2买了机的人不用担心游戏到了未来会变成废物，就算两年后PS2未坏，便拿它当做纯看DVD的影碟机作备用，PS3就继续用来打机。

GC与XB不一样的起点


XB在日本的成绩比DC更惨不忍睹

GC和XB在日本正是吃亏在这方面，事实上它们和PS2是站在不同的起点之上，在市场上GC和XB只是一部全新的东西，初推出均要面对欠缺软件支援的窘境，这已经大大阻碍了其销售，GC还可依靠任天堂这个老字号。XB就不行了，大家会发现它比起SEGA出主机的时候更为不济，因为Microsoft以异邦人身份进军，机迷对她不存在任何感情，加上XB在外型上又不讨好日本甚至亚洲人(欧美人士才喜欢大件的商品)，结果如大家所见，XB在日本连四十万部也没有，相反DC在日本也卖三百多万部。

GC要不是任天堂出品销量将会更惨淡



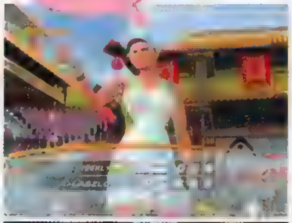
当初发表PS3不用媒体软件相信只是烟幕

现时次世代机里，PS3早已摆明车马走兼容路线，虽然当初厂方语不惊人死不休地表示可能会放弃现行的售卖软件方式，但是直接由网络下载始终是一种很冒险的方式，尤其是既然PS3能兼容旧机软件，就表示它仍有DVD-ROM DRIVER，无疑会成为翻版商的谋利的途径，所以PS3继续走DVD-ROM媒体路线非常明显，而且虽说厂方对CELL网络有信心，只是很多问题非到正式运作才会出现。

一脉相承成为武器

至于XB2和任天堂次世代机方面，前者的发言人突然爆出未决定次世代XB是否对应上代软件，这实在会带来一个反效果，或者对日本市场而言这是明智决定，但欧美方面就影响甚巨，因为该主机在当地销售还算理想，因此兼容的话上代的主机应该愿意继续捧场。相反要他们重新起步，前途实在未敢乐观，要知道PS3来势汹汹，次世代XB在性能上难保仍然可继续压倒对手，若连唯一的血脉也断了，形势就更不乐观。

若XB2不能兼容旧游戏可说必败无疑



美国游戏商愈来愈不重视GC

任天堂次世代机的不明朗因素似乎更加多，对于它是否兼容上代软件厂方三缄其口，性能等各样也如谜(虽然其他对手也没有具体资料)。但GC在欧美确实地令第三厂商感到头痛，在游戏清单中会发现它较XB更少选择，多平台开发的游戏往往缺少它的份儿(日本则没有XB的份)，就算近来因减价令主机销售暴涨，也改变不了第三厂商的意向，主机性能较差此其一，软件销量是三机种最低才是主因，好卖的就只有任天堂自己产品，其他厂商自然退避三舍。

统一上网系统的优点

不过有一个好肯定的趋势，就是次世代机上网与及内置硬盘几成为必然配备。现时只有GC还未走这条路，然而这些属于大势所趋，内置硬盘对于容量需求愈来愈大的资料储存量有着决定性的影响，尤其是现时逐步兴起下载新关或道具，甚至像XB把所有游戏纪录储进去，确是对游戏迷构成很大的便利，单是省钱已经赢得我的欣赏，又不怕档案不知储存在哪张记忆卡。

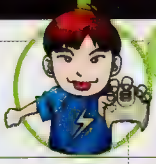
现时上网系统方面，XBOX LIVE的确是个相当实际的模式，PS2往往会令人不知如何是好，本身没有一个统一的规格，Moden款式各有不同，而硬盘却令玩者所费的金钱增加，还有服务也因游戏而异，有些要在BB Navigator登记，像《FFXI》有自己一套方法，而CAPCOM的游戏又有另一种模式，很多会令大家无所适从。

XBOX LIVE实际是个优秀的上网系统

而统一规格的XBOX LIVE就简单得多，除了初次登记时要输入一大堆资料外，往后其他游戏最多只需输入该作品的密码，便立即可展开。还有像《PROJECT GOTHAM RACING 2》，只要连接着宽频线，开机后会立即连接。即使玩者在玩单打模式，完成赛道时也会即时把得分上载到伺服器，甚至其他玩家上线时，也可向玩单打模式的你传送邀请，做到真正的世界性。

PS2上网方式容易令人混乱

本期与其说是预测，还不如称为现世代主机的检讨，接下来会继续和大家讨论其它内容。



次世代机的种种预测(下)

前面主要分析现役主机的成败原因，也点出了能够向下兼容软件，以及有完备的上网环境，对于次世代主机来说有莫大的脾益，而下面则会继续就这个话题与各位讨论。

SCE 成功令游戏机转型

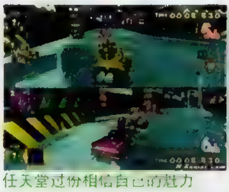
PS 令游戏机形象大跃进

拉拢厂商效力使 SCE 成功

在上两代主机的成败，除了由于名牌效应外，主机性能往往占了一个很大的因素，当然更重要的是主机生产商如何去运用策略，令自己突围而出。例如 SFC(超任)能够在当年叱咤风云，主因是前一代主机 FC(红白机)所遗下的余泽，谁知到了第三代却因为 N64 的败家而家道中落。当果让 SCE 的 PS 乘时而起，本来 SS 和 PS 初期是旗鼓相当，但凭着 SCE 懂得去吸纳一些对游戏并不是太热衷的非机迷，加上成功获得当时得令的 SQUARE 加盟，再配合较出色的主机性能，终于在第三代主机战争中存活。于是 SCE 成功取代了任天堂在电视游戏市场的地位。

到了第四代主机市场有进一步的变化，SCE 聪明地令游戏机变成一部多功能电器产物，正如上期说过可以用来欣赏 DVD 影碟，就打动了一般对于电视游戏不太关心的一群，因为了 PS2 这价钱就能享受高质打机环境及看影碟两大功能，再加上又可兼容 PS 软件，结果把 SEGA 的最后一代主机 DC 杀一个措手不及，后者更毅然放弃主机厂商的身份，成为一间第三软件厂。

大围市况左右动向



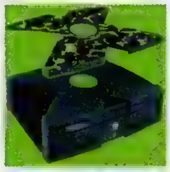
任天堂过份相信自己的魅力

XB [illegible]日本市场[illegible]

至于仍然沉醉于自身名牌魅力的任天堂，却在大家都将主机性能推向另一个新高峰时，还企图靠着自己的名声来以少搏大，GC 的性能在众机种里是最弱，而靠的就是任天堂一班忠实拥趸。然而任天堂虽然有魅力，奈何外间有更大的诱惑，加上任天堂往往只懂得将成名作品不断续集化，令其新鲜感不再。尤其是任天堂效应更令普遍的第三厂商未能在 GC 身上获得理想的收益，不少厂商下堂求去，这样不买任天堂帐的玩家自然未必支持，逐步走向末路是可以想像得到的。

对于机迷来说，XBOX 颇有点像 SEGA 主机那样地不得志。性能上无疑是冠绝群雄，但出机前未有考虑到继美国以后的最大市场日本，形成它做不到理想的世界性。主机体积过大及外形不够 PS2 美观算是先天因素，Microsoft 本身以电脑起家，形象上主要是照顾成年人客层，但这批人对于打机有多大的热情呢？任天堂的 GC 就算不及以往，但本身吸引小孩子的游戏仍然健在，所以还能在日本保着第二位。而现时 XBOX 在日本就只有一班超级机迷支持着，但这只是一少撮人，而第三厂商看的却是大围市况，现在经济仍未复苏，谁会有耐性帮你慢慢建立市场，一个是发展中且前途不明朗的荒地，另一个是已经成熟的森林，厂商自然会权衡利害因素。

要有明确的市场目标



XB 在市场位置上相当尴尬

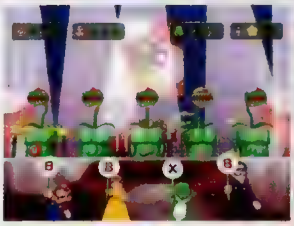
GC 明显继续走小孩子路线

所以次世代主机，性能已经成为一种次要的东西，当然笔者并不否认性能超强始终有着优势，但更重要的反而是如何地去配合市场上的变化。XBOX 在日本的失败是对该市场估计错误，美国人那一套并不是世界通行，相反日本人往往懂得取长补短，重质重量，而且深明包装的重要性，更完全了解到自己目标客户，就算是 GC 也坚守着小孩子的路向，但说到 XBOX，你似乎看不出它有什么市场目标，有点不汤不水的感觉。

由于现在兼容上代游戏已是一个必然策略，PS3 能够继续保持旧有地盘似乎也可以预见，即使 Microsoft 和任天堂的下一代主机也走相同方向，PS3 仍然能依靠上代的余泽而延续成就。当然这并不代表 SCE 什么都不做便可以成功，同样其他主机也并非没有翻身的可能性，但对其他主机来说的确是一条满途荆棘之路。因为最重要是 SCE 不会像任天堂那样以为自己可以只手遮天，而是预测到未来走势而更小心去步署，这也是 SONY 本身的成功之道。

任天堂走不出固有框框

而次世代主机战争中，个人最不看好的反而是任天堂，该公司以前虽然曾锋芒毕露，可是经营了那么多年，其市场策略明显地已经与现在走向脱节，走不出固有的框框，不断重弹旧调的软件题材，《MARIO》、《POKEMON》只是塘水滚塘鱼。并不是说其游戏性下降，而是龙肉再好味，不断地吃也会厌倦，而且想玩的早已动手，所以吸纳新玩家的可能性不高。玩惯的人更可能会生厌而流失，令厂商给人褪色感。



任天堂作品不断旧调重弹

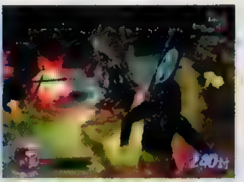
GC 出钱请第三厂制作游戏的计划行动进行得太迟了

当然今次不好，并不代表以后也是那样，奈何我看不出任天堂未来能产生多大的变化，本身小孩子玩具形象深入民心，而任天堂本身强大的影子下还是难令第三厂商存活，问题是以往 FC 和 SFC 时代必须仰赖任天堂主机维生，现在第三厂商却有更好的选择，东家不打打西家。

像《FFCC》和《机动战士》要出动银弹来请第三厂制造 GAME 或者会是上策，但就必须看时机，在 GC 成绩陷入困境才出招显然太迟，这必须在主机推出之初便推行。成功的主机就算不出钱，第三厂也会自动投怀送抱，所谓长贫难顾，杯水车薪，任天堂一日坚持固步自封，就只会像 SEGA 当年那样愈来愈黯淡。

微软要活用银弹政策

次世代 XB 需要更多日本口味的游戏



用银弹[illegible]第三游戏厂出GAME未尝不是办法

Microsoft 个人对它是颇有期待，XBOX 在日本一败涂地，主因是对于日本市场认知不足，现在 XBOX 要挽回那个错误真的太迟，甚至是徒劳无功。但这个教训对于次世代机的发展却是一个重要的基础，个人希望厂方真的会如网上传言那样，这次真的采纳日本人的意见。如前几段所说，日本人最精于包装及市场策略，次世代 XBOX 必须像 PS2 那样营造出一个平民化的形象。现时的 XBOX 其实重覆着当年 SEGA 问题，机迷向形象过大，又欠缺日本口味游戏。

《GTA》可算是 SCE 其中一个[illegible]

次世代 XBOX 可以提供一个新的机会给自己和第三厂商。当然这还是受到血脉问题的影响，因为次世代机在日本并不可依靠 XBOX 的余荫，相反 PS3 单是这个优势已经可抛离对手。或者本人会建议现在 Microsoft 像任天堂那样，出动金钱请日本大厂商帮手为 XBOX 开发有名气的大作，因为这可为新机造势，例如出机时有《WINNING ELEVEN》、《机动战士》或《真・三国无双》新作，声势肯定不可同日而语。

大家可能会说这岂不是暴发户行径？但既然先天因素已经丧失，就唯有在后天因素努力。有钱并非万能，但无钱万万不能，SCE 近年成功也与这有关，例如率先 ROCKSTAR 签约获得优先推出《GRAND THEFT AUTO》系列及独占 ELECTRONIC ARTS 出 ONLINE 游戏，就是金钱的魔力，在商业的社会是正常。

更宏观的市场策略

PS 系列主机拓宽了游戏机的外延

其实网络游戏将来未必是主流

策略的运用在今后的游戏业界占着举足轻重的，PS 将过往机迷的狭窄客路推向一般非机迷，例如有适合女性的游戏，情侣一同分享的作品，甚至是一家大小同乐的游戏。而 PS2 就再将市场扩大至影音迷，主要就是 SONY 懂得把过去游戏机的形象重新包装，把它推向另一个层次，甚至成为一种潮流产品，而不是小圈子或小孩子玩意。至于今后 PS3 的走向，正如大家所知是透过 CELL 的网络连结性能，将上网进一步平民化，是否一定要用来玩 ONLINE GAME 倒是次要，始终 ONLINE 游戏还是属于机迷领域的东西。可能到时 PS3 会成为一部就连家庭主妇、小孩也能简单地用来上网的消闲娱乐设置。其他对手就要有一个更宏观的构想，否则到时又只会落于 PS3 之后。

Text: Dr.Game Design : Kennie

MASTER ACTION系列：勇者王EXTRA Ver. FINAL

“MASTER ACTION系列”勇者王的最新产品，主角是OVA《勇者王FINAL》中登场的始祖GAOGAIGAR，除了主要关节可动之外，更附送风起云动拳和防护力墙等姿势的部件。

CHESS PIECE COLLECTION~机动战士Z Gundam：木星回归之男篇

Z Gundam的CHESS PIECE COLLECTIO最新作，全套共7款，包括科特罗专用历奇·戴亚斯、高达Mk-II、吉姆II、密沙娜、哥邦迪β及高渣古，而特别款则是珍珠色的密沙娜。

Capcom Figure Collection~春丽&CAMMY

为纪念“街头霸王”诞生15周年而特别推出的食玩，收录了3个不同姿势的春丽和CAMMY，每款均出自不同的造形师，而每款都分为两种颜色，共12款。

SOFT道DX食玩~永井豪CHARACTERS

收录了来自永井豪先生多部不同作品中的人气角色们，包括盖塔G一至三号、铁甲万能侠、大铁牛、爱美神、阎魔君和雪子姬共8款，其中盖塔G的三号更可选择双脚或是履带形态。

HGIF～樱大战第三幕

樱大战扭旦的第3弹终于宣布推出，全套共6款，其中樱和艾莉嘉更是摆出与插画相同的姿势，樱大战Fans必买。

哪里也一起~我的绘本Mug杯扭旦

可爱的TORO又跟大家见面了，它和朋友们一同化身成为迷你的陶制Mug杯，全套共有8款，收录了每个角色的得意姿势。

ARMORED CORE NEXUS~ONE COIN FIGURE SERIES

以FROM SOFTWARE的名作《ARMORED CORE NEXUS》为主题的食玩，全套共4款，包括3种普通型和一款专用机，而且机体的各部分更可互换，组合出新的原创机体。

新世纪福音战士Mini Display Figure~X'mas Collection

以动画中的主要角色的“圣诞节造形”为主题的《新世纪福音战士》景品，收录了赤木律子、葛城美里、洞木光、明日香、凌波丽和伊吹6款，每款的造形均十分可爱趣致。

新世纪福音战士COLLECTION FIGURE~MAGMA ADIVER

《新世纪福音战士》最新景品，以OVA版第10、11话中三人的造形为主题，包括泳衣造形的绫波丽和穿着便服的明日香和伊吹。

Text：Dr.Game　Design：Kennie

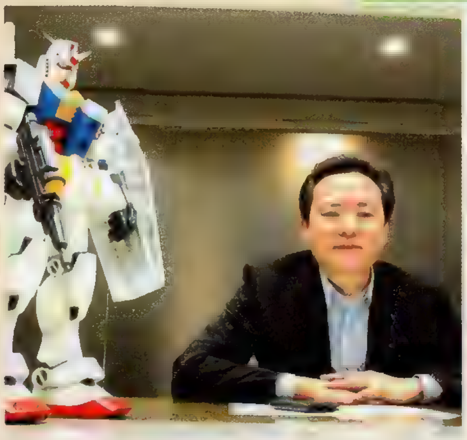
香港有史以来最大型高达展览·高达世纪展览2003始动！

GUNDAM EXPO [2003]

每年一度的高达迷盛事"高达世纪展览"将于12月19日至2004年1月1日，在荃湾愉景新城第一层天幕大堂举行，为了庆祝高达迈向25周年，今年的规模将会是历届中最盛大的，各位高达迷绝对不容错过！

展览内容包括：

格纳库型展览场馆



日本BANDAI　高达产品总指挥上野先生及超人气偶像组合COOKIES亲临开幕仪式。

10部超过2米高的巨型高达模型。

10位美艳动人GUNDAM IMAGE GIRL跟你拍照。

夏亚专用概念车全球首次展出！

香港独家！会场限量发售高达特别版商品！

（从左至右）超合金炮战型及重剑型STRIKE　GUNDAM彩色透明特别版(700港币)、MG版高达GP-03S电镀珍藏特别版(600港币)、可变战士Z高达3号机(400港币)

记得12月19日在荃湾愉景新城见啦！！

其他精彩节目包括超大型1/100高达情景模型、"BANDAI模型亚洲杯挑战赛"优秀作品展出、最新产品公开、大量有奖摊位游戏、PS2高达游戏免费任玩……

＊详情请浏览BANDAI总代理瑞华行"高达世纪展览2003"网页：www.danielco.com.hk/gundam_expo

迷你样本系列～甜品店2

"迷你样本系列"本次以甜品店为主题，一共收录了10款西式和传统日式的甜品，包括红豆年糕、串烧团子、士多啤梨批、忌廉梳打及下午茶套餐等，每款的造形均保留了系列细致逼真的特色，十分吸引人。

江户小物俱乐部食玩

这一套食玩一共收录了20款江户时代极富代表性的物件，好比各种灯笼、阵笠、捕快用的十手、阵太鼓、军配以及各式面具等，每款更附有详细的解说书，让大家对江户时代的生活有更深入的认识。

龙珠食玩～Mecha Collection

以《龙珠》中的人物及其爱车作为主题的食玩，全套共6款，分别来自原作漫画版和插图，产品不论是角色的造形和机械的设定均非常接近原本的风格，Fans们不容错过。

忍者小灵精扭旦

大家熟悉的忍者小灵精再次商品化，本次这套扭旦共有6款，除了5位主要角色之外，还收录了特别款—被青蛙吓傻了的小灵精，而每款也附有地台，可拼成大型的场景组合。

广而告之

"非常精品推介"这个栏目是为了向内地的读者介绍日本最新的玩具精品，给大家一个开阔视野的空间。其实，该栏目中的一些扭蛋或食玩（拇指小模型）的一般价格都在每款200日元左右（人民币20元），而通常是5至6款为一套，在大中城市的游戏专卖店中都可以买到。因此请大家今后多多留意这个栏目！

作品名: METAL SLUG 5（合金弹头5）
厂商: SNK PLAYMORE
游戏种类: 射击动
机种: MVS
推出日期: 下周预

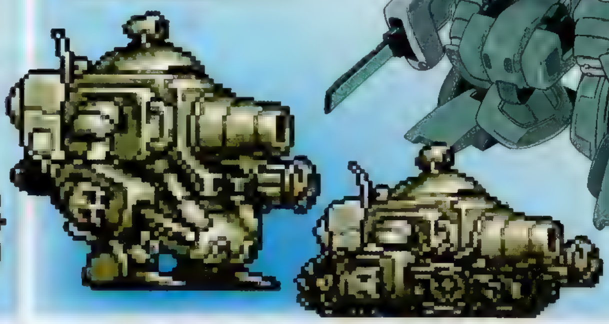
MS5 主要兵器介绍：

SV001 METAL SLUG

正规军的万能战车"SUPER VEHICLE-001"的初期型。之后，虽然SV001／II 钢虫TYPE-- R等新型钢虫陆续开发，但初期型仍是现役的机种。

SVR-001 SLUG GUNNER

同时装备重型武装和高机动性的双足步行型钢虫。双臂备有回转式机关炮和接近攻击用的原子枪，使用背上的喷射器还能短时间的飞行，而且变形成战车形态后绝对不比 BLACK HOUND 的速度差，这是钢虫的最后进化形态。



当然，还有其他的钢虫登场！

钢虫SLUG MOBILE

飞鱼 SLUG MARINER

机动虫 SLUG FLYER

其他的新型战车和武器将陆续出现！请继续留意今后本专页的介绍吧！

©SNK PLAYMORE 2003

e-mail add: akio@sceh.sony.com.hk

AGS 倒数开始！尚余22日！

AGS 倒数开始！尚余22日！

踏入12月，大家都心中有数。热切期望的一年一度的香港Game界最大盛事，Asia Game Show亚洲游戏展又要开幕啦！

想玩上百款的TV Game，Online Game、手机Game、PC Game、卡片Game、街机吗？还有模型玩具，任你由10:00am玩到8:00pm，玩足10小时，只需HK$25！

最火热Game的"天堂"，圣诞节的时候，会降临到展会上！

AGS 第一炮：当赛车女神陈慧琳遇上GT4

为AGS揭开序幕的，当然是今年的新一届AGS大使陈慧琳！

当初大家都以为陈慧琳将以"火辣女车神"的形象，即红色赛车手造型出现旺角新世纪广场。

但相信个个到场的朋友，最后都颇为意外。因为她偏偏给人无限的惊喜，在鲜红的AGS"火辣女车神"的布景板前面，是一位素白打扮的公主，高贵美丽，仿佛不沾一点一滴的人间烟火。我想，她是如何保持这种"世外仙子"的气质呢？是否Kelly每天早上都是饮用露水的呢？

而直到她讲起最喜欢的消遣娱乐，就是玩PS2，我才醒过来！原来，她很早就从日本购入了第一批的PS2。这次Kelly星梦成真，在游戏中成为了一位赛车手！

当日的高潮，就是首播陈慧琳为今年AGS所主唱的主题歌，并破天荒地由开发《GT》的顶尖游戏公司Polyphony Digital Inc.，为陈慧琳度身定做一段千万元资金投入的全电脑动画！背景是闻名已久的香港赛道！大家可以在Kelly的MV中，可以首次看到疑幻疑真的香港赛道啦！这个MV会在月中播放，大家要留意啦！因为制作费高达千万，绝对是香港最贵的MV！

有兴趣参与AGS的朋友注意啦！

※招募Game界何B及Do Do姐：司仪人材何处寻？

※PlayStation 2 Girl招募大行动！

1.应徵方式：写email前来privacy@sceh.sony.com.hk，标题用中文注明：应徵司仪。并附上近照，年龄，姓名及电话。

2.写信到尖沙咀邮政信箱91582，封面注明：应徵司仪。附上近照，年龄，姓名及电话。

3.于12月1日至21日，带同近照及个人资料，前往旺角火车站新世纪广场三楼展览场(近大家乐)，现场交表格。

4.于12月6日至24日，带同近照及个人资料，前往尖咀海港城太子酒店侧的GT4 Prologue比赛现场，现场交表格。

AGS 第二炮：当Boyz遇上Winning Eleven 7

同一日，Akio好忙。同Kelly讲Bye Bye后，又要赶赴西九龙中心，因为现场已聚集了数百名"足球小将"，个个都为了争取进入前32名，以便在AGS的世纪终极大战中，争夺香港Winning王的宝座！

而当日的表演嘉宾Boyz也施展浑身解数，同四个Fans大玩WE！意料之外的是，看似好身手的Steven，居然输给了一个女仔Fans！令现场观众叫嚷不绝！

最后Kenny主动为"PlayStation2"大卖广告，Game Show有38只游戏任试，他都记得！仲猛叫人记得12月24日去会展，不见不散！！

WE7官方足球赛决赛日期：12月24日下午5：30－6：30

地点：会展AGS大会舞台

尖沙咀郵政信箱91582號 Akio 收(SCEH)

"PlayStation" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
"PS" is a registered trademark of Sony Corporation.
Sony Computer Entertainment Hong Kong Limited
網站：http://www.sony.com.hk/playstation

勇午～交涉人～

STAFF

巴基斯坦篇·监督：岸诚二
人物设计：松本刚彦
系列构成：佐藤和治
美术监督：宫越步
俄罗斯篇·监督：花井信也
人物设计：今泉贤一
系列构成：金光兼一
美术监督：长尾仁

作品简介

真刈信二先生创作故事，赤名修先生负责绘画的人气漫画作品《勇午》，将会被制作成动画版本，暂定在2004年2月开始在KIDS STATION放映，作品名称改为《勇午 交涉人》。全篇共分为13话，前6话属于"巴基斯坦篇"，从第7话开始进入"俄罗斯篇"，两者除了舞台不同之外，由于两篇故事的监督不同，表现手法也会因此有分别。

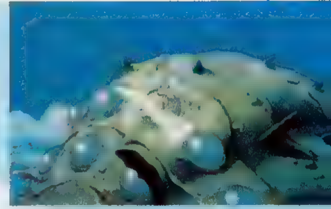
故事剧情

所谓"NEGOTIATION(交涉)"，就是把"说话"变成武器般使用，在交战中把对手击败。世界上第一的交涉人名叫"勇午"，他的成功关键就是利用特殊能力提升人与人之间的信赖度。精明的头脑，能够忍耐任何严刑拷问的强健身体，给予别人温暖感觉的爱心，这些全是勇午的魅力之处。

"巴基斯坦篇"的故事里，勇午需要救出一名被拐带的文员，最初的交涉人被反政府游击队"达高依特"的成员杀害，事件的主谋是称为"地狱之勇者"的男子。

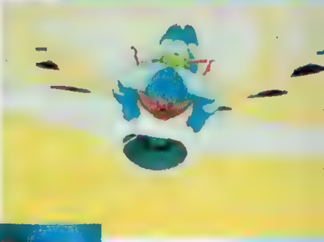
"俄罗斯篇"的故事讲述"勇午"接受一名公爵的委托，协助把幽禁在俄罗斯国内的孙女"娜丝嘉"带到日本。

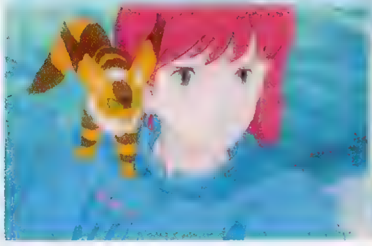
风之谷



随着《千与千寻》荣获"奥斯卡金像奖"的长篇动画部门赏，世界各地都卷起一片"宫崎骏"的热潮，因此以往由他监制的动画名作会再次制成DVD产品。例如本次为大家介绍的"风之谷"就是其中之一。《风之谷》是"宫崎骏"先生继"鲁邦三世 格力奥斯达罗城"之后第二次担任监督职务的作品，当年他还亲手编绘该作品的漫画版。由于该本作的故事题材独特，画面优美，加上著名音乐家"久石让"先生负责的音效，因此当年备受动画迷的欢迎。

另外，现在推出的DVD分为普通版和限量版，普通版售价是"4700日元"，而限量5万套的特别版售价是"7800日元"，除了附送"青之天使"特制碟套，还有宫崎骏亲自监修的剧场版复刻陶瓷制"雪鹿"。





读编G漫话

读编漫话”的真正意义

如广大读者所看到的，《GAME科技风》是一本引进香港著名电玩杂志《GAME WEELY》的内容，并针对内地读者口味来编写的半月刊TV GAME专门志。在杂志的内容上有近90%来自《GAME WEELY》，而《GAME WEELY》由于本身是周刊的原因，所以无论是新游戏的介绍，还是攻略的出刊速度都是在亚洲地区名列前茅的。但考虑到《GAME WEELY》每期只有84页的内容，这样的信息容量可能远远不能满足内地读者的需要，因此推出半月刊《GAME科技风》就是希望牺牲一点点的出刊频率，将《GAME WEELY》两期并作一期，以此来换取更丰富的内容，并保证与香港最新推出的《GAME WEELY》在内容上完全一致。用句游戏玩家的行话来讲就是：内地与香港同时发售！

“读编漫话”是这本杂志中与读者交流的重点内容。为了让读者能够更好地与我们沟通，或者还可以说是由我们将读者的意见收集上来反馈给《GAME WEELY》编辑部，店长我勇敢地担当起了这份艰巨的任务。（怎么？你还没有感觉到体内的热血在燃烧啊！——店长的口头禅，请大家牢记！）与国内游戏杂志的大多数类似栏目所不同的是，我们的“读编漫话”更强调读者的存在，店长我基本上是不参与发言的，买这本书的人都可以在这个栏目中找到自己的朋友，而每个月店长还会特别挑选出5名优秀的“店员”（这里的“店员”就是指所有敢于发表意见，宁可“死”了也不会保持沉默的人，热爱游戏热爱这本杂志的人！）给予特别表彰，奖品的就是来自于日本的原装……这里店长还是卖个关子吧，以免往后少了做栏目的激情而让体内的热血冷却下来。

所以说，有胆的就放马过来吧，店长接受你所有的疑问与不满！

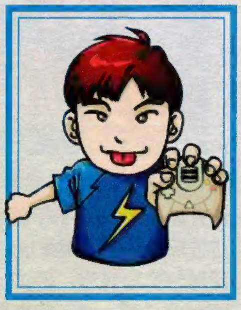
店长个人档案

姓 名：店长 龙之介
性 别：真·男
爱 好：有美女出现的各种类型游戏、发呆、热血咆哮
特 长：收集游戏、激励因失败而垂头丧气的人
最喜欢的食物：澳洲龙虾
最喜欢的电影：《A.I.》
最喜欢的电影演员：奥黛丽·赫本
最喜欢的动物：狼
最喜欢的角色：动画店长（岛本和彦先生笔下的人物，个人姓名的由来，哈哈）
最喜欢看的书：《傲慢与偏见》、《基督山伯爵》
最喜欢的歌曲：《NOVEMBER RAIN》（GUN N' ROSE）、《18 & LIFE》（SKID ROW）
最想去的地方：海王星

店长的口头禅
怎么？你还没有感觉到体内的热血在燃烧啊！

电 玩 太 郎 特 别 寄 语

《GAME WEEKLY》游戏周刊历史与发展



2004年第一期终于和大家见面了，相信大家都知道本杂志是《GAME WEEKLY》游戏周刊（以下简称GW）的引进版，或许有不少内地读者曾经阅读过GW，但未看过的人也可通过这段文章来了解一下GW的历史以及未来的发展计划。

GW成立于1996年12月，当时香港虽然也有其他的游戏杂志，不过主要是以月刊和双周刊为主，而那时电视游戏市场在香港已经相当蓬勃地发展起来了。再加上本人又离开了自己撰写游戏稿件的报章，因此我与一些志同道合的游戏撰稿人相约出来，决定合资成立一间游戏杂志出版社，因为当时由7人合组，故此立即想到不如名为S-TEAM PRODUCTION COMPANY LIMITED，S意思是SEVEN，又或是代表“超级”的SUPER。至于为何叫作《GAME WEEKLY》呢？事实上打从我们构思出版游戏杂志，就已认定以周刊形式出版，打破当时月刊与双周刊的固有框框。

不过最初GW并不像现时所见的杂志格式出版，那时我们希望GW更加有特色，于是把它设计成报纸的样式，甚至中文名称也取为《游戏周报》，试刊号与创刊号连封面都设计得像报纸，头版会刊登该星期的头条新闻。可是出版后却发现很多人都会看完头条新闻就完了，而不再留意其他的内容，于是到了第二期便改变风格，变成一本大型的游戏周刊。

GW与当时其他游戏杂志的最大分别，就是我们主要与日本游戏厂商取得直接的联系，相反同类型杂志主要是靠翻译日本游戏杂志资料，而我们就从厂商那里取得官方图片与文字资料，更得到厂方的信任，获得开发中的游戏光盘SAMPLE ROM（俗称金碟），由于香港的翻版软件问题严重，所以如果不能得到厂商的信任，根本无法获得金碟。

GW出版后在香港越来越受欢迎，证明周刊形式的游戏杂志在香港大有可为，这也引来其他出版商的垂涎。而我们作为游戏周刊的先驱，自然明白“不进则退”的道理，于是由第二十期开始，就将原来的大型周刊变成现在一般杂志的开本大小，而这次改版却出乎意料地使GW更受欢迎。

GW不仅在香港成为最畅销的游戏杂志，在海外同样受到重视，S-TEAM也成为第一家加盟成为CESA（COMPUTER ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION）的海外会员。想要成为该组织的会员，必须得到本身已是成员的日本各厂商的推荐，然后经过严格审核才能获得承认。正因为S-TEAM成为了CESA会员，所以在游戏厂商之中也获得了独有的优遇，例如TAITO、CAPCOM、SEGA、KOEI、BANDAI、HUDSON、KID、SCE、KONAMI、TAKARA及元气等厂商都直接提供最新的游戏资料给GW。

过去GW曾出版过不少的电视游戏攻略本，为读者提供最佳的攻略资讯，包括有《METAL GEAR SOLID（潜龙谍影）》、《D之食卓2》、《COUNTDOWN VAMPIRE》、《TALES OF ETERNIA》、《SD GUNDAM G-GENERATION》、《TOMB RAIDER 3》等攻略本。

而GW在7年的漫长发展里程中，不断地进行变革，以求迎合口味多变的读者要求。其间更有很多有趣而独特的专栏诞生过，例如“真人剧场”是由本刊编辑真人粉墨登场，再加上电脑特效，变成一个有趣又搞笑的栏目。还曾设计过一个与读者一起玩的杂志上的RPG游戏，也得到相当多读者的支持。

放眼未来，其实香港的发展空间的确是越来越小，相反大陆地区却拥有无限的发展潜力。以前外界会认为中国游戏迷触觉远远落后于人，但这是一个彻底的谬误，其实你们与香港人一样对新事物与新游戏充满渴求，而且玩游戏的精神更加专业。再加上本月也是PS2行货进军中国内地的时刻，因此我对GW能同时期进入这个广大市场深感兴奋，希望我们能够为这一群游戏玩家提供最新、最快及最佳的游戏资讯，以期得到广大读者群的支持！

店长の绝叫

#这个月20号就是PS2主机在中国正式发售的好日子了！与当初从日本来的传闻不同的是，CHINA 版的 SCPH-50009 的售价并不是在 1400 元至 1500 元之间，而是 1988 元。这让以前习惯了买水货的玩家开始愤怒起来，作为一名玩家，店长我一开始也觉得有点不可理解，但一切还没有开始，说什么都是没用的，这次就让我们看看 SONY 究竟会给我们带来些什么吧！

#年底发售的游戏阵容令人感到沉闷！店长的心中有着一种难以压抑的郁闷，于是索性喊出来会比较好一点。印象中从 2000 年底开始就基本上是这样了，面对双节中街上的人们喜气洋洋的表情，店长就感到愤怒，为什么玩游戏的人在“辛苦”一年之后就不能有个圆满的结局呢？为什么游戏厂商极其精明地喜欢把手中的大作全部推到财政年即将结束的时候发售呢？有些游戏大作出现赶工的迹象也往往发生在那个时候！

#看看《GAME科技风》的两则宣传广告吧！店长比较喜欢的是前一种广告风格，喧哗中透露出黑与红鲜明的色彩搭配，给欣赏者强力的视觉冲击！再加上编辑部中被店长称呼为“葛同学”的美编小哥所绘制的概念人物轮廓图，使这幅广告更有生气了，喜欢喜欢！

广告样稿 01

广告样稿 02

#很多店长认识的同学们开始埋怨零花钱越来越少，开支却越来越多。对于这种现象嘛，店长也表示愤怒！为什么大家都把希望寄托在家长那里呢？为什么自己不去做些可以增加收入的工作呢？不要认为店长有雇佣童工的嗜好，因为店长实在觉得现在的孩子都太缺乏独立动手的能力了，与人协作的能力更是差得可怜。偶尔放下手柄，走出户外，做些有意义的，能锻炼自己的事情不是更好吗？

#店长去银行运作资金，偶然发现在最不起眼的一个角落里放着一个标明“中国少儿福利基金会”字样的捐款箱，在昏暗的光线“怜悯”地照耀下，店长发现里面居然只有区区的5毛钱！愤怒的店长此时依然将身上所有的零钱全部投入到捐款箱中，而此时店长的身边刚刚走过去了一个牵着宠物狗，兑换了3叠美元，乐得脸上的横肉乱颤的肥婆……世界需要一点改变，请店长的朋友们注意帮助那些需要帮助的孩子！

#店长的室友越吃越胖，摸他肚皮的手感也越来越好，这是本月让店长感到比较开心的事情。哈哈！

店长好想买，可惜没钱！

#“店长の绝叫”是一个提供给读者发泄的版块，只要对身边的人或事有什么自己的看法都可以发给店长看看。只要店长觉得有价值，那么就会在这里通告给其他所有的读者知道！

店长の调查

1. 你是通过什么样的途径知道《GAME 科技风》这本杂志的？
2. 你觉得这本杂志与其他同类的游戏杂志在内容上进行比较存在着哪些劣势或优势？
3. 你觉得这本杂志亟待解决的问题，或者说是缺点在哪里？

G 画廊特别通告

有意于为“G画廊”投稿的朋友们注意啦！本画廊稿件形式主要是单幅画稿。题材最好与游戏相关，彩稿和黑白稿均可。不过一定要注意画稿尺寸要尽量限定在 420mm × 270mm 以内。来稿请寄“广东省深圳市 34 – 007 信箱（邮政编码：518034）”，注意在信封上标明“G 画廊”收，注意要在画稿背面留下您的姓名和详细联系地址。Email稿件请寄本刊信箱“GAME–KJF@vip.163.com”。画稿如被采用，将在杂志出版后一个月内寄发相应稿酬。欢迎踊跃来稿，G 画廊将会是您一展身手的最佳舞台！

读者纵横谈 栏目征稿

《GAME 科技风》在尽量保持《GAME WEEKLY》的原汁原味的同时，我们也会适当增加针对内地玩家的本土化内容，“读者纵横谈”这个栏目就是我们这方面的一个重要举措。在这里，大家可以尽情畅谈对游戏的感受以及玩游戏时的喜怒哀乐，把这一切和同好来一起分享。投稿请发 email 到 game–kjf@vip.163.com，如果是通过邮局邮寄的话，请寄到以下地址：深圳市 34–007 信箱，邮政编码：518034

投稿请注意以下方面：

1. 语句通顺，言之有物。
2. 字数保持在 2500～3000 字。
3. 在稿件中注明发表时使用的笔名。
4. 在稿件中注明真实姓名和使用的银行卡号（招行或者交行的银行卡，后者还需要注明开卡城市），如果无银行卡请注明姓名和汇款地址，以便及时发放稿费。

15 天后给你更多的精彩游戏内容，

12 月底千万不要忘记购买新一期的杂志啊！

戦国無双
SENGOKU MUSOU

Kunoichi